



# aktueller software markt

## SPECIAL

Sonderausgabe Nr.14 1991

öS 80

Sfr 9,80

hfl 12,90

lit 8800

DM 9,80

**LÖSUNGEN:**

**LARRY 5**

**POLICE QUEST 3**

**MARTIAN DREAMS**

**WING COMMANDER 2**

**DEATH KNIGHTS**



**ZU GEWINNEN:  
10 GAME BOYS!**

**GAME BOY SPECIAL  
DIE BESTEN SPIELE**

**PLUS:**

**DAMOCLES**

**HARD NOVA**

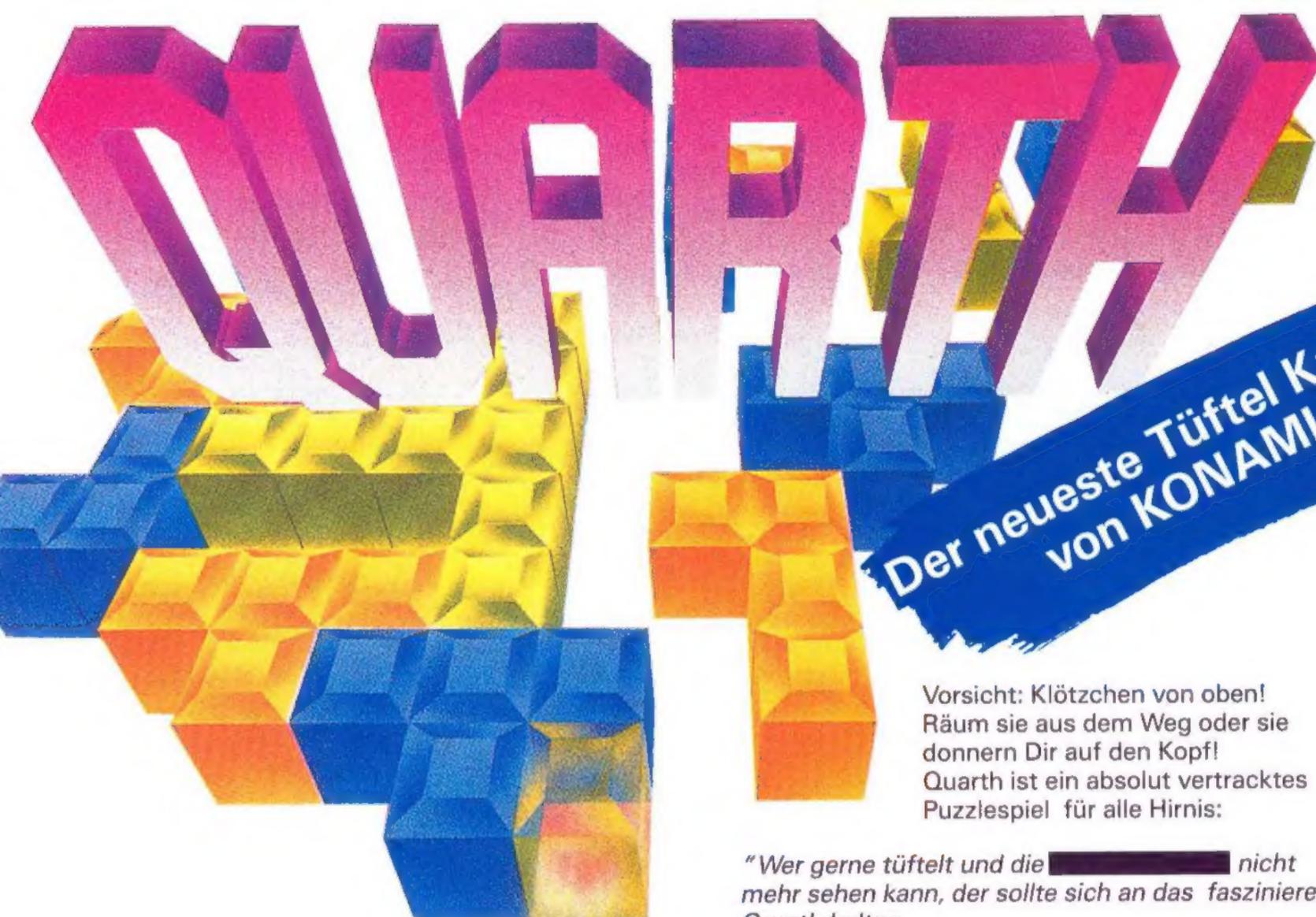
**PLANETFALL**

**DEMON'S TOMB**

**DRACHEN VON LAAS**

**& mehr ...**



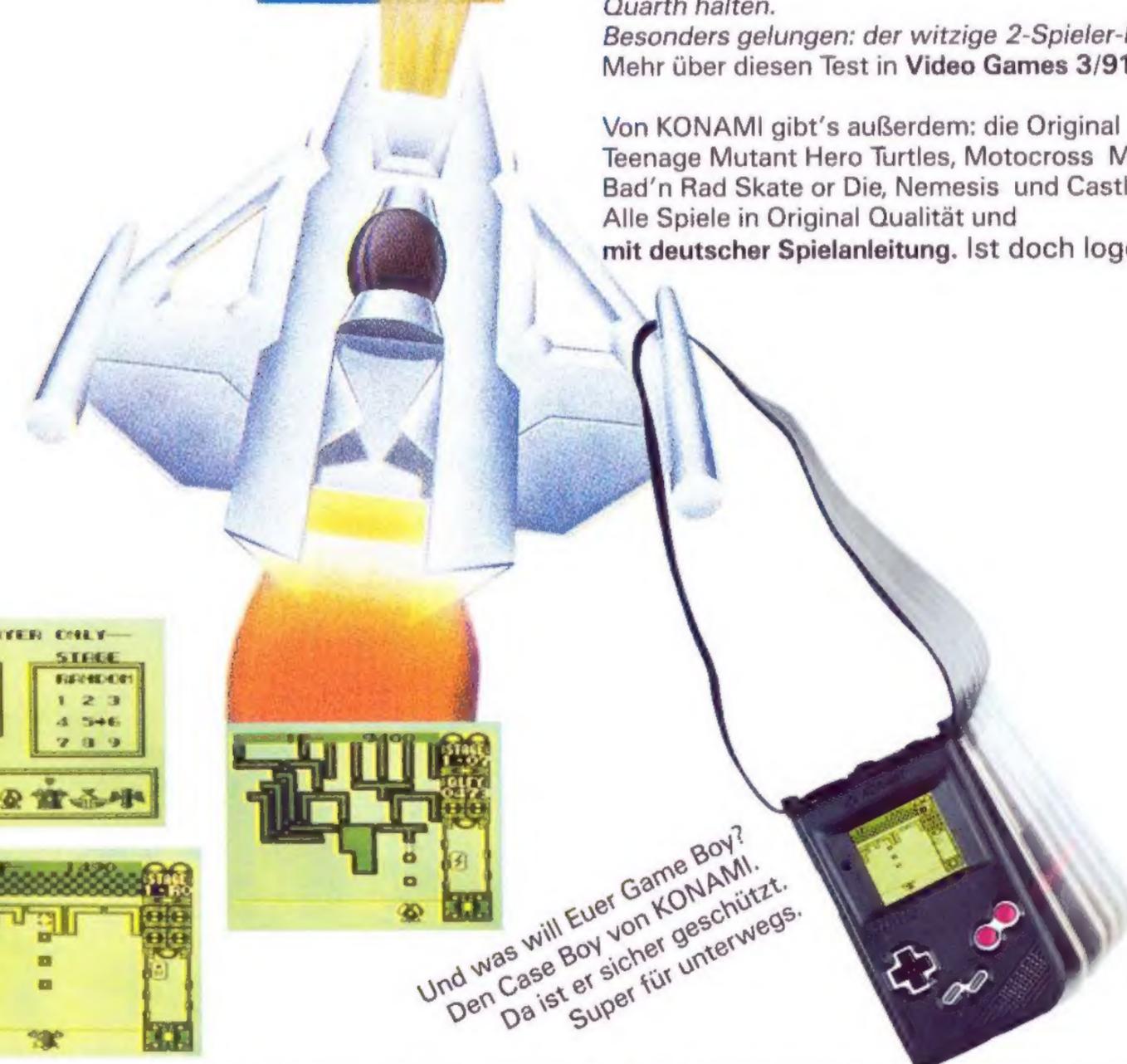


Der neueste Tüffel Knüller  
von KONAMI

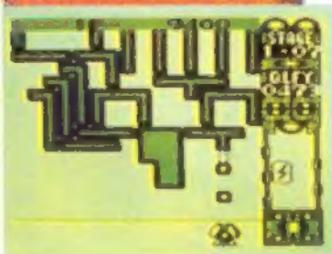
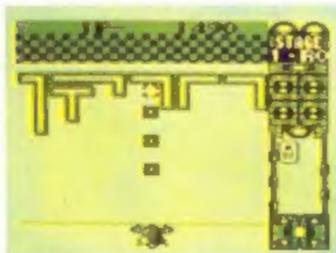
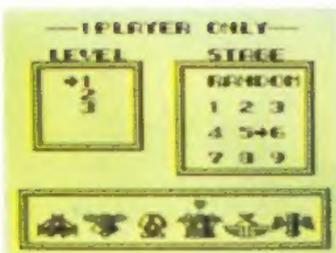
Vorsicht: Klötzchen von oben!  
Räum sie aus dem Weg oder sie  
donnern Dir auf den Kopf!  
Quarth ist ein absolut vertracktes  
Puzzlespiel für alle Hirnis:

*"Wer gerne tüffelt und die [ ] nicht  
mehr sehen kann, der sollte sich an das faszinierende  
Quarth halten.  
Besonders gelungen: der witzige 2-Spieler-Modus"*  
Mehr über diesen Test in **Video Games 3/91**

Von KONAMI gibt's außerdem: die Original  
Teenage Mutant Hero Turtles, Motocross Maniacs,  
Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis und Castlevania.  
Alle Spiele in Original Qualität und  
mit deutscher Spielanleitung. Ist doch logo.



Und was will Euer Game Boy?  
Den Case Boy von KONAMI.  
Da ist er sicher geschützt.  
Super für unterwegs.



KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß



Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77



# The Secret Of X-Mas

..., scheint bis heute ungelüftet. Wobei es weniger um das Rätsel geht, wie denn nun Mary, die heilige Jungfrau, zu ihrem Kinde kam. Nein, vielmehr beschäftigt die Frage, welches Geheimnis nun wirklich hinter der überschwenglichen Rührigkeit der Menschheit steht - gerade zu dieser, doch so stillen Zeit. Doch: Es gibt ihn, den ersten Hint.

Zumindest der Ansatz einer plausiblen Erklärung führt zu einem - fast mathematischen - Phänomen: Zahlen.

Die Annäherung an X-Mas drückt sich offenkundig in Zahlen aus: Heute, am Nikolaustag, wurde (nicht nur) von den Jüngsten dieser Welt das Geheimnis des sechsten Türchens gelüftet, und wieviel Tage sind es noch gleich, bis ...? Wer von uns hat am Ersten nicht sein Budget überschlagen, mit welchem er den 'Lieben' zur Freude reichen kann? Eben jenes Budget ist es, welches nicht nur, doch gerade auch die Spiele-Branche fordert: zum knallharten Zahlenspiel - in der stillen Zeit.

Was ich damit sagen will: Es ist keine Willkür, kein bloßer Zufall, daß wir es gerade jetzt mit einer Anhäufung hervorragender Spieletitel zu tun bekommen.

Auch die Fortsetzungsgeschichten vieler Mega-Games - ein Zahlenspiel: LARRY, die Fünfte, POLICE QUEST und MIGHT & MAGIC, jeweils die Dritte, ULTIMA, gar die Siebte, WING COMMANDER und MONKEY ISLAND, wie - erst die Zweite? Und was macht INDY Nummer vier?

Just in Arbeit. BEHOLDER II? ASM 1/92 berichtet. Wetten, daß einer dieser Titel auch auf Eurem Gabentisch liegen wird? Welcher? Was? Ach so, ein GAME BOY? Mir doch egal! Denn: Für das ein oder andere Game und das 'Kekskästchen' im Besonderen findet Ihr gerade in diesem SPECIAL massig Literatur. Also! Keep The Secret...

*Green's Mats*

(Matthias Siegk)





FOTO: ANNETTE BRAUN

#### DIE WINNER AUS ASM-SPECIAL 13

reLine, 'Fate Gates of Dawn':

**1.Preis:**

Sven Böyng, 4407 Emsdetten,

**2.-20.Preis:**

Ralf Amkreutz, 3000 Hannover, Eric Zimmermann, 2000 Hamburg 36, Timo Ketteltasche, 4320 Hattingen/Rubr, Timo Sackmann, 4402 Reckenfeld, Elmar Rupprecht, 8500 Nürnberg 50, Ian-Tim Tobias Breidenbach, 4040 Neuss 1, Torsten Schmidt, 6956 Neudenau/Herbolzheim, H. Siebert, 8050 Freising, Carlos Schramer, 8524 Dormitz, Wolfgang Wilhelm, 6660 Zuelbrücken 16, Peter Kalus, 2000 Hamburg 60, Hendrik Mietrack, 2360 Bad Segeberg, Sebastian Dietz, 5653 Leichlingen 1, Stefan Rosendorf, 3107 Hambühren 1, Terry Zaugg, CH-4665 Oftringen, J. Engesser, 2940 Wilhelmsbausen, Michael Hoffmann, 4000 Düsseldorf 13, Jens Kröger, 4030 Ratingen 1, Christian Gines, 4750 Unna.

Herzlichen Glückwunsch!!!

# INHALT

## RUBRIKEN

EDITORIAL	3
IMPRESSUM	5
COMIC	41
TIPS & TRICKS	94
NEWS	19
WETTBEWERB	107
USER-REPORT	111
GEWINNER (SPECIAL 13)	4
ASM-BAZAR	100
GENERALKARTE/ INSERENTENVERZEICHNIS	129

## KOPFNÜSSE/KARTEN

LARRY 5	
UNDERCOVER	6
HARD NOVA	
SUPER NOVA	14
DEMON'S TOMB	
ZUM TODE VERDAMMT	24
DAMOCLES	
ERIS DARF NICHT UNTERGEHEN	32
PLANETFALL	
PLANETENREPARATUR GMBH & CO.KG	44
POLICE QUEST 3	
MIT SONNY BONDS AUF STREIFE	42

## MARTIAN DREAMS

IM ROTEN SAND	
DER EWIGKEIT	62
RAILROAD TYCOON	
ANKUNFT & ABFAHRT	68
WING COMMANDER 2	
THE SAGA CONTINUES...	82
DRACHEN VON LAAS	
DER RACHEN DES DRACHEN	86
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	
PALE RIDER	114

## POSTER

LARRY 5	66
---------	----

## SPECIAL PROFILE

REALISATION PROJEKT- ORIENTIERTEN IDEALISMUS': RAINER BOPF: JENSEITS VON INTER- CEPTOR UND FLIGHT SIM.	28
--	----

## SONDERTEIL

DAS FIEBER GAME BOY: DER MONEYPARTNER	102
---	-----

## IMPRESSUM

### HERAUSGEBER

Christian Widuch

### VERLAGSLEITER

Stefan Ritter

### CHEFREDAKTEUR

Matthias Siegl (mats, verantw.)

### STELLV. CHEFREDAKTEUR

Ulrich Mühl (uli)

### REDAKTION

Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat),  
Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton  
(man), Eva Hoogh (ev), Lars Rückert (lar),  
Klaus Trafford (kate)

### COVER

Thomas Thiel

### LAYOUT

Annette Braun (Ltg.)

### COMIC

Stefan Bayer, Mathias Neumann

### FREIE MITARBEITER

Wolfgang Fröde, Wolfgang Heidorn, Jens Kiel,  
Anette Lindow, Christof Mock, Stefan Schachler,  
Detlef Schmitz, Joachim Ullrich.

### FOTOS

Mauritius Bildagentur (2), Edgar Sommer (2),  
Redaktion

### ANZEIGENLEITUNG

Britta Fiebig

### ANZEIGENVERKAUF

Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000  
München 82, Tel: (089) 439 10 87, Fax: (089)  
439 10 80

Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter  
Schätzle, Ilona Sehm

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.5, ab 1. April  
1991

### REPRÄSENTANT IM AUSLAND

Großbritannien

Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown  
10/11 The Green Business Centre

The Causeway, Staines, Middlesex TW 18 3AL  
Tel: (0044) (784) 469 900, Fax: (0044) (784)  
469 996

### ANZEIGENVERWALTUNG

Anja Pröger (Ltg.), Tel: (05651) 300 17, Fax:  
(05651) 300 18

### PRODUKTION

DMV Daten & Medien-Verlag  
Widuch GmbH & Co.KG

### REPRODUKTION

Repro Team Kassel GmbH, 3500 Kassel

### DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

### VERTRIEB

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesba-  
den, Inland (Groß-, Einzel- und Buchhand-  
handel), Österreich, Schweiz

### ABONNEMENT

Jahresabonnementspreis (4 Ausgaben) Inland  
DM 35,-, Ausland DM 42,-

Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.  
Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum,  
wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf  
schriftlich gekündigt wurde.

### ABONNEMENT-VERWALTUNG

Tanja Mosebach, Andrea Richhardt,  
Tel.: 05651/3 00 11

### BANKVERBINDUNG

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG  
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.  
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603  
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur  
mit Eurocheck zu zahlen.

### SONDERDRUCK-DIENST

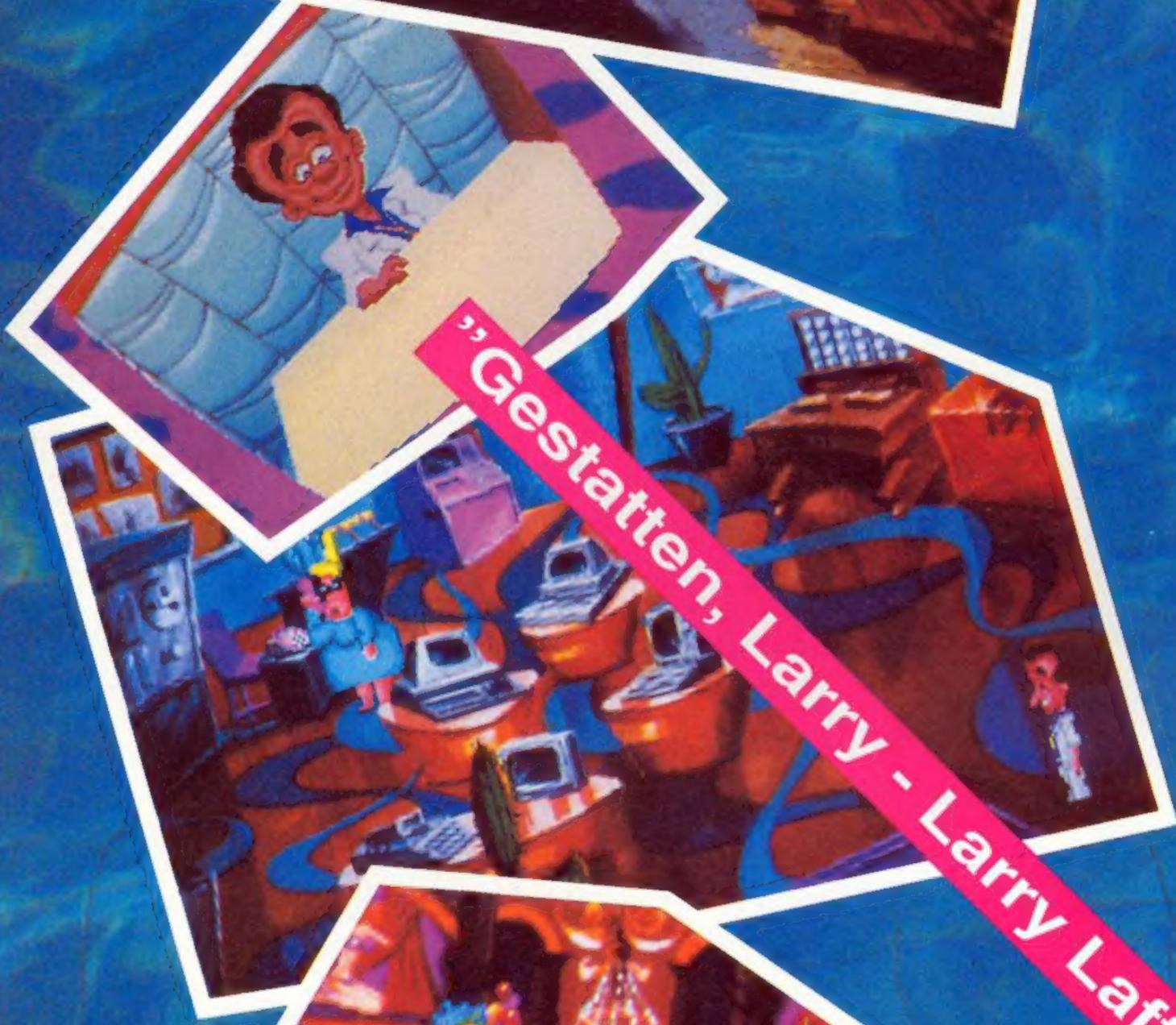
Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe  
sind auch in Form von Sonderdrucken  
erhältlich. Anfragen an: Anja Pröger,  
Tel.: (05651) 300 17, Fax: (05651) 300 18

### VERLAG UND REDAKTION

Tronic Verlag GmbH & Co KG, Postfach 870,  
3440 Eschwege

Telefon (05651) 300 11  
Telefax (Verwaltung) (05651) 300 14  
Telefax (Redaktion) (05651) 300 15  
Bildschirmtext (BTX) (05651) 300 16-1

Wiederverwendung des Inhaltes nur mit schrift-  
licher Genehmigung des Verlages. Für unver-  
langt eingesandte Manuskripte und Fotos kann  
keine Haftung übernommen werden.



"Gestatten, Larry - Larry Laffer"





Ja, ja. Alte Geschichte. Hat mich ganz schön abgetörnt. He? Die Story? Jaaah, die Story. 1990, Rio de Janeiro. Karneval, Ihr wißt schon. Heißes Eisen, heiße Frauen, heißes Geld. Stoff en masse für 'ne gute Nummer: Larry, die Vierte.

# UNDEBROCCOVER



### PornProd Corporation: Lüsterne Deals en masse.

**U**nd dann kam er, Al Lowe, mein Manager. Hat der 'ne Nummer abgezogen. Is' dem Publisher-Boß fast an die Gurgel gesprungen. Ausgetragen haben die beiden letztendlich alles auf meinem werten Rücken, denn außer meiner Geschichte ist eigentlich nichts und niemand gestorben. Nur ich kam mir vor wie der Sonnenkönig: Larry's Dead - Long Live Larry.

Und so kam eins aufs andere: In Sachen 'Larry IV' vergruben sie mich für immer in den Tiefen einer kirschhölzernen Schreibtisch-Lade, und setzten sich gemeinsam, als wäre nie was vorgefallen, an meine Manuskripte zu 'Larry V'. Ja, ja - natürlich war es Al, der mit dem undankbaren Job betraut wurde, mir das Chaos beizubringen. Drei Sätze und ein flapsiges "Stay cool, Babe!" sollten mir als Erklärung genügen. Daß ich nicht lache. Nicht, daß die neue Story weniger brisant wäre...

### Ostküste der USA, 1991

Mitte des Jahres, die Ostküste der Vereinigten Staaten, Washington D.C.: In Mr. Julius Biggs Büro traf sich die

'Familie', um Julius - man möge mir die Respektlosigkeit bei meiner Anrede verzeihen - über die aktuelle Finanzlage zu informieren. Die 'Familie', ein Syndikat, beschäftigte sich mit Drogenverkauf, Pornografie und unterschiedlicher Werbung in Form rückwärts eingespielter Slogans auf Schallplatten und CDs, Slogans wie "Geh

*Man sollte den Vorspann beim ersten Mal nicht mit dem >-Feld beschleunigen, da man ansonsten sehr schnell die Passwort-Option überspringen könnte. Dies hätte insofern katastrophale Folgen, da das Spiel zu Beginn ein Passwort fordert, welches dann eben nicht vorhanden ist. Damit müßte man LSL5 erneut installieren. Da das regelmäßige Abspeichern bekannt sein dürfte, hier noch ein paar Worte zum Zeitverlauf des Adventures: Man wechselt szenenweise zwischen Larry und Patti. Das Game beinhaltet jeweils drei Szenen für Larry und drei für Patti, bevor den Spieler das gemeinsame Happy-End erwartet. Doch oops, wir möchten hier nichts vorwegnehmen...*

und hol Dir Drogen...". Unter Julius Biggs Besitz fielen bis dato die 'Des Rever Records', 'K-RAP' sowie die 'PornProd Corporation' in L.A, wo ich selbst übrigens Anfang des Jahres einen lauen Job als Bandlöscher und Desinfektor angenommen hatte. Der Absatzmarkt für Drogen hatte sich vergrößert, er boomte. Rezessiv dagegen verhielt sich der Markt für Pornovideos, denn die gelangen seit geraumer Zeit via Kabel direkt in die Glotze. Das Syndikat beschloß, mittels einer Campaigne das Sexfilm-Geschäft wieder auf dem 'heimischen' Markt, sprich: in den Sex-Shops, zu plazieren.

### Westküste USA

Sechs Wochen später an der 'West-coast': PornProd Corp., Tagung im Marketingstab. Es ging um Soft-Sex-Filme im Kabelfernsehen. Der Boss: Silas Scruemall. Er stammt aus der Pornografie-Szene und wechselte aus finanziellen Gründen zum Kabel-TV. In dem Gespräch wurde deutlich, daß 'PornProd' einen Wettbewerb ausgeschrieben hatte: Gesucht wurde das "Heißeste Home-Video Amerikas".

Und dann gab es noch den Titel "Most Sexy Woman of America". Dafür kamen drei Frauen in die Endausscheidung, und genau da ergab sich das Problem, welches Silas Scruemall arg beschäftigte: Wie könne man diese Frauen prüfen, ohne daß sie Wind davon bekämen? ...oder anders gefragt: Wer sei beileibe so unattraktiv, 'lame' und dämlich, daß nur die heißeste Frau Amerikas auf ihn abfahren könne?

Nun, Ihr könnt Euch sicher denken, daß jetzt mein Auftreten gefordert war, Larry V konnte beginnen...

### Die PornProd Corporation

Ja, Freunde, ich stehe also, wie schon oft, in der Halle 'meiner' Filmgesellschaft und werfe mein Augenmerk zunächst auf das Modell unten rechts,

dessen Formen mir irgendwie bekannt vorkommen. Plötzlich schreit jemand nach Kaffee. Ich nehme die Kaffeekanne aus der Kaffeemaschine links, begeben mich durch die Tür links in Silas Scruemalls Büro, und werde dort Ohrenzeuge meiner Ernennung zum 'Audition Assistant Manager'. Mr. Scruemall erklärt mir auch prompt meine Aufgaben: Ich möge die drei Gewinn-Kandidat(inn)en aufsuchen und sie - wohlgermerkt heimlich - filmen.

Der Mister drückt mir also so 'ne Geheimkamera, getarnt als 'Pocket Protector' in die Hand, zudem freie Handhabe in Sachen Ausrüstung. Daß ich mir solches nicht zweimal sagen lasse, nun...

Ich begeben mich also in mein Arbeitszimmer (*unschwer an hunderten alter Video-Kassetten zu erkennen*) nehme mir die drei Mini-Tapes links neben dem Monitor zur Brust und lösche selbige mit den einzelnen Kassetten durch das Anklicken des 'Degausers' (*Löschgerät*). Links in der Schublade liegt mein Akkuladegerät. Das liegt immer da. Ich lade also den Akku meiner Kamera auf. Im Archiv bediene ich mich des Kartenabziehers, der auf dem Tisch liegt, ferner einer goldenen Aerodork-Karte. Letztere soll mir später auf Reisen sehr zur Hilfe gereichen.

Die ganze Brisanz in Form von Akten besagter dreier Kandidat(inn)en lächelt mir in der obersten Schublade des Archivschrankes ganz rechts entgegen: Bei genauerer Untersuchung der Akten im Inventory finde ich eine Serviette, ein Streichholz-Briefchen und eine Visitenkarte, worauf ich jedoch später eingehen werde...

Um gut vorbereitet zu sein, lade ich in der Halle der PornProd Corp. zunächst die Videokamera auf. Das ist wirklich kinderleicht: Das Ladegerät an die Wandsteckdose anschließen und die Kamera auf das Gerät stecken. Den Spannungs-Level kann man während des Ladens über die Kamera messen. Sobald die Ladeanzeige 100% anzeigt, stecke ich die Kamera samt La-

degerät wieder ein. Nur noch die leere Videokassette einschieben, und das Ding ist einsatzbereit (*diesen Vorgang kann und sollte man übrigens nach jedem Einsatz mit der Kamera wiederholen*).

Ja, ja, die passenden Steckdosen haben die Jungs auf den Flughäfen installiert. Aber, bitte denkt daran: Ein Mädels, eine Kassette - und so weiter. Das nur am Rande... Ich verlasse also die PornProd Corp., steige in 'ne flotte Limousine (*Limo*) und lasse mich zum Airport L. A. chauffieren.

## Am Airport von Los Angeles

Kennt Ihr eine ATM? Ich ziehe mir an so 'ner Kiste (*Automatische Ticket-Maschine*) ein Ticket nach New York. Völlig easy, denn die ATM wird mit der Hand angeklickt, die Aerodork-Karte in den Slot links eingeführt, das Flugziel mit der Hand ausgewählt und der Berechtigungs-Code eingegeben. Die Berechtigungs-Codes findet Ihr übrigens im Flugplan der 'Aerodork Airlines', der dem Game beigelegt ist. Da ich für die Richtigkeit meiner sämtli-

chen 'Eingaben' bekannt bin, erscheint im unteren Slot die Bordkarte. Ich nehme mir diese samt goldener Aerodork-Karte und betrete den Flughafen. Der Kamera vor der VIP-Lounge zeige ich die goldene Aerodork-Karte und schon steht mir die Tür zur Lounge offen.

Ich verkürze mir jedmögliche lästige Wartezeit, indem ich entweder im Klappstuhl ein wenig relaxe oder mir das Gemälde betrachte. Nur wenig später rufen sie dann auch schon den Flug auf. Die Bordkarte in den Slot rechts neben der Tür geschoben, und die Flugsequenz kann beginnen.

Während des ersten Fluges hat man die Chance, das Bordmagazin an sich zu nehmen. Das kann ich generell nur empfehlen, da das Magazin einen aufschlußreichen Bericht über die Entwicklungsgeschichte des Computers enthält (*dessen Ursprung ja bekanntlich in der Musikmaschine - Lochstreifen-Theorie, und so - verankert ist*). Zurück zum Flug: Ich muß ganz schön erschöpft sein, denn über meinem Bordessen schlafe ich sofort ein - und träume - von Patti. Sie gibt gerade ein Konzert in der Akropolis - nett...



Der Marketing-Stab.

## Federal Büro of Investigation

Träume sind oft Schäume, ich sage Euch. Doch etwas Wahres ist schon dran: Wenn sie auch nicht vor Tausenden von Zuschauern in Griechenland spielt, so doch vor ein paar gelangweilten Absackern im 'The Piano Pit', einer üblen Spelunke an der Ostküste. Nach jedem Gig begibt sich Patti zu ihrem Boss, um den auf die Show anzusprechen. Meist bleibt das Lob für ihre virtuoson Fähigkeiten aus. Was sie diesmal bekommt - is' 'ne üble Geschichte, Leute: Dieser aufgeblasene Boss spricht ihr im Auftrage von Julius - den hab' ich anfangs schon erwähnt, nich' - die Kündigung aus und prellt sie obendrein noch um ihr Gehalt.

Voller Rachedgedanken verläßt Patti also die 'Klaviergrube'. Sie trifft einen gewissen Inspektor Desmond. Und da Madame nichts besser kann als mit ihren großen, runden Augen zu rollen, bietet dieser Cop ihr ad hoc den Staatsdienst samt erwünschter Blutwurst... äh, nein, Rache an. Ja, und so bekommt das 'Federal Büro of Investigation' (FBI) einen neuen Undercover-Agenten auf seine Gehaltsliste: Passionate Patti, alias...

## 'AGENT 88'

Patti begibt sich ins örtliche Hauptquartier des FBI. Inspektor Desmond macht sie mit Commander Twit - ist so eine Art US-'Q' - bekannt. Der ist Leiter des FBI-Labors. Patti hat nun Zeit, die Geheimnisse einer Undercover-Waffenkammer kennenzulernen. Nun, sie wäre nicht sie, würde sie nicht besonders der Edelstahl-BH mit dem Kaliber 38 beeindrucken. Ich rate Euch nur: Notiert Desmonds Telefonnummer (556-2779!), für den Notfall. Als Undercover-Tante beim FBI kann man sich so manches rausnehmen, hat aber auch seine Pflichten. Als eine der letzteren zähle ich - Patti würde mir sicher Recht geben - den Besuch bei Dr. Phil

Hopian, dem FBI-eigenen Gynäkologen. Auf den Standard-Eignungstest folgen einige private Untersuchungen, ferner implantiert Onkel Doktor einen winzigen Ortungs-Signalgeber. Patti under Control - Ihr kennt das ja.

Nach dieser etwas schmerzhaften Prozedur nimmt Patti einige nützliche Accessoires, genauer gasagt: den 'DataMan' (eine Art Walkman-Computer) sowie zwei kompatible Cartridges (mit allen wissenswerten Daten über 'Des Rever Records' und 'K-RAP') an sich. Auch der Killer-BH, Twit's Meisterstück, darf im Inventory nicht fehlen. Den BH legt sie prompt an und macht sich auf den Weg zu ihrem ersten Ziel:

## 'Des Rever Records'

Die Limo wartet vor dem Haus. Patti zeigt dem Fahrer nur kurz den (mit der 'Des Rever'-Cartridge bestückten) 'DataMan' - die Fahrt beginnt. Hätte Patti den 'DataMan' vergessen, Leute, kein Problem, denn in der Limo könnte sie sich von Desmond ein Fax mit den wichtigsten Daten senden lassen. Auch für 'nen Smalltalk würde die Zeit ausreichen. Doch Patti zieht es vor, sich von einem echten 'American Dream' ablenken zu lassen. Was? Ich sage Euch, während die Dame in der Karre schnarcht, bin ich mal wieder voll in Action...

## Laffer in New York

Spätestens jetzt muß ich meine Kamera aktivieren. Wie das abgeht, hab' ich Euch ja vorhin geschildert. Die leere Videokassette nicht vergessen - fertig. Die Schautafeln in der Flughafenhalle verzeichnen die Nummer des Limo-Verleihs. Telefongeld 'besorge' ich mir aus dem Sammelbehälter der 'Stiftung für computerspielesüchtige Jugendliche', den man rechts neben der Lounge-Tür aufgestellt hat. Flughäfen sind sich doch fast alle gleich. Ich telefoniere also an einem der Apparate

rechts im Flughafen (Nummer: 552-4668).

Ich verlasse denselben, steige in die Limo und begeben mich direkt zum 'Hard Disk Cafe' (Serviette zeigen!). Den 'DayTrotter' stecke ich beim Verlassen des Wagens ein, denn Geld und Kreditkarten sind nunmal 'Amors Pfeile' des 20. Jahrhunderts.

## Sahnesüchtige Superfrau

Ich rede so lange auf den 'Maitre D' ein, bis der mir die Zugangsberechtigung in Lochstreifen-Form überreicht. erinnert Ihr Euch an den Artikel im Bordmagazin? Ergo: Den Lochstreifen an der Musikmaschine einsetzen. Schon bin ich stolzer Besitzer eines sogenannten 'Super-User-Zugangsberechtigungs-Lochstreifens'. Mann, was 'n Wort! Mit diesem öffne ich die erste Tür und setze mich auf meinen reservierten Platz. Nur wenige Minuten nach mir trifft auch schon Michelle Milken ein, Kandidatin Nummer 1.

Leider bleibt mir nichts anderes übrig, als die Schöne anzusprechen, doch mein Bemühen scheint ohne Aussicht auf Erfolg. Schade eigentlich, denn so betritt die sahneseüchtige Superfrau allein, also ohne mich, den 'Herman-Hollerith-Raum' - was mich zunächst wohl ärgert, alsbald aber kaum noch stört, denn: Mit meinem Superuser-Lochstreifen tut ich's der Dame einfach gleich und betrete diese heiligen Hallen.

Auch ein Larry darf nicht aufdringlich in Erscheinung treten, und so setze ich mich locker-flockig an einen Beistellwagen. Wohl wissend, daß mich Frauen ihres Schlages nicht lange warten lassen, werde ich nach salopper Fern-Kommunikation an Michelles Tisch gebeten.

Nun heißt's, auf Worte Taten folgen zu lassen: Nein, bitte - hört auf zu schmunzeln. Harte Arbeit, sag' ich Euch: Videokamera einschalten, den 'DayTrotter', das Geld und die Kredit-

karten der finanziell sehr aufgeschlossenen Tischnachbarin überreichen. Dann wieder reden, und sich auf das Dessert freuen. Was steht doch gleich wieder in der Akte 'Michelle Milken'? Sie mag alles, was weiß und cremig ist. Oha...

Michelle Milken ist also irgendwann mit dem 'Banana Split' fertig und ich finde mich mit weichen Knien in der Halle wieder. Ich schalte die Kamera aus (*nicht vergessen*), rufe den Limoservice an und begeben mich zurück zum Flughafen. Leute, der Rest ist 'Business As Usual': An der ATM ein Flugticket nach Atlantic City ziehen, die VIP-Lounge und später beim Aufruf die Maschine betreten (*Procedere siehe Flughafen Los Angeles*).

Meine Lieblingsbeschäftigung beim Fliegen: Schlafen und Träumen (*Kommentar: Nicht schlecht, acht Geschlechtsumwandlungen in einem Spiel, und alles ohne Narben...*)

## Heiße Scheiben

Patti fährt vor dem Shill-Gebäude vor. Sie spricht die Wache in der Lobby an und zeigt ihr den 'DataMan', den sie mittlerweile mit dem 'DataPak' von Reverse Biaz geladen hat. Die Wache pfeift den Lift heran und Patti 'liftet' sich ins Stockwerk der 'Des Rever Records'. Zuerst nimmt sie die goldene Schallplatte, immerhin ein nettes Souvenir, von der Wand. Pflichtbewußt, wie sie nunmal ist, hört sie die Platte auf der Stereoanlage ab. Spurensicherung nennt man das. Ich denke, die sachgemäße Bedienung einer Stereoanlage muß ich nicht extra erläutern, oder? Ja, und Patti spielt die Platte nicht nur vorwärts, sondern zusätzlich auch bei 78 rpm **rückwärts**. Nur so findet Patti die unterschwelligsten Nachrichten auf Vinyl und bekommt handfeste Beweise gegen das Drogen-, Sound- und Pornosyndikat. Die Scheibe wie-

der an sich genommen betritt Patti nun das Tonstudio, wo sie von Reverse Biaz herzlich empfangen wird. Sie wartet. Patti soll bei dem einen Soundtrack auf dem Synthespieler spielen, also haut sie in die Tasten. Wie? Ach, ja, natürlich kann Patti weder Keyboard noch Klavier spielen, doch beim dritten Anlauf klappt automatisch. Thanx, Al! Nach der Aufnahme hört Patti dann mit Reverse Biaz die Bänder ab, und, naja, um ihre Tarnung nicht auffliegen zu lassen, läßt die Süße die Hüllen fallen (*einfach mit dem Reißverschluss-Icon auf Reverse Biaz klicken*)...

Sicher hätte es auch eine unerotische Variante gegeben: Patti hätte einfach vor dem Aussteigen die Flasche Champagner aus der Bar in der Limousine nehmen müssen. Reverse Biaz - ich kenn' doch den Schlingel - hätte schon soviel gepumpt, bis die Kleine ihre Bänder auch auf 'angezogene Weise' bekommen hätte. Aber so ist sie eben-

## Competition Pro: Nur für die Besten.

**Manix**  
TWINS  
Hi Freak! Hier ist die Herausforderung!  
Manix TWINS. Das total andere  
Spiel-Feeling. Einfach irre. Nur für Spe-  
zialisten. Typisch Competition Pro!

**Manix**  
DECK  
Sieht nicht nur stark aus: MANIX Deck.  
Präzise, hart im Nehmen, perfekt in der  
Hand. Echt Competition Pro!

**DYNAMICS**  
Marketing GmbH, Hamburg



Im Fachhandel.

In Versand- und Kaufhäusern.

Selbstaufopferung im Staatsdienst.

Jedenfalls hat sie nun die Kassette mit Beweisstücken und steigt nach rhythmischen Erfolgen wieder in die Limo. Dem Chauffeur zeigt sie diesmal den 'DataMan' mit dem 'K-RAP-Data-Pak', und... ja, Freunde, Autos und Flieger haben eines gemeinsam: Man kann hervorragend darin pennen...

## Larry in Atlantic City

In der Airport-Halle mache ich einmal mehr meine Kamera startklar und lege eine leere Videokassette ein. Auf den Schautafeln in der Flughafenhalle ist irgendwo die Nummer des Tramp'schen Limo-Verleihs verzeichnet. Das Telefongeld finde ich linkerhand, im zweiten Spielautomaten, die Telefonapparate hingegen rechts im Flughafen (*Nummer: 553-4468*).

In der Limo gebe ich Chauffeur oder Chauffeuse das Streichholz-Briefchen mit dem Trump-Casino-Aufdruck und ab geht die Post ins Spielerparadies. Am Casino kann ich dann bei der Dame links des Portals mit einem kleinen Rätsel einen Blumentopf in Form einiger müder Tramp-Dollar 'gewinnen'.

Ja, Freunde, was jetzt geschieht, hat schon fast Larry-Geschichte gemacht: Erinnert Ihr Euch noch an 'Lost Wages'? Auch diesmal darf ich wieder spielen. Heute: Video-Poker. Die Poker-Regeln setze ich mal als bekannt voraus. Was? Nicht? Wenn Ihr Euch blamieren wollt, klopft doch einfach mal bei Eurem örtlichen Zockersyndikat an, wenn nicht, kauft Euch 'Hoyles Book of Cards'. Wie auch immer, wichtig ist nur, daß ich hier mindestens 525 Piepen mache. Was? Nee, Larry ist ja nicht doof. Also speichert er, wie sich das gehört, nach jedem Gewinn ab, jede Niete dagegen wird 'restoret'. Das gibt 'ne Menge Moos, welches ich nun im Tramp-Casino zu verprassen pflege.

Was steht doch gleich in Lanas Akte? Gewinnerin der 'Wet T-Shirt Night'. Ich eiiile... ja, und wie ich eile. Ab zur

Show. Den aufgeblasenen Gorilla hab' ich mit 25 Dollar abgespeist, bin ja gar nicht so. Auf dem letzten Platz links in der ersten Reihe nehme ich dann gespannt platz... Die Tatsache, daß sich hier eher Jennifer Jingle darbietet, stört mich mit Nichten, steht doch in der Akte das eine oder andere über Roller-Skating auf dem 'Boardwalk', der Pier von Atlantic City...

Ich gehe also zu Ivana Tramp, welche einen Roller-Blades-Verleih auf dem Bordwalk betreibt. Ich leihe mir ein paar und surfe so mit meiner hinreißenden Eleganz über den Boardwalk. Fragt bitte nicht, warum mir ausgerechnet jetzt Lana begegnet. Während ich so das Mädchel verfolge, stoße ich prompt mit der Schönen zusammen. Zu dumm. Nach einer ausgedehnten, kommunikativen Phase bekomme ich kurzentschlossen eine Einladung zum Schlamm-Ringen im Trump-Casino.

Ich gebe also die Roller-Blades zurück und bringe meinen Trump-Dollar-Stand mit ein paar Runden Video-Poker wieder über 500 Dollar. Es ist soweit: Beim Gorilla löhne ich 500 Piepen (*Participate*), schaltet die Videokamera ein und setze mich, mit Verlaub, an meinen Stammplatz. Nun folgt eine Szene, in welcher ich mit der Hand auf umherwirbelnde Körperteile klicken muß. Schwitz! Ich brauch' Euch wohl kaum erklären, was letztendlich dazu führt, daß Lana und ich, ich und Lana - nun, wir uns vor den Ring stürzen, die Sachen vom Leib reißen und... Vielmehr müßte ich Euch erklären, warum mein bester Freund diesmal und ausgerechnet hier, vor 900 Augen, versagen muß.

Schlappe! Unverrichteter Dinge gehe ich meine Wege, schalte die Kamera aus und bestelle mir beim Pagen vor dem Casino eine Limo. Wieder am Airport ziehe ich mit an der ATM ein Ticket nach Miami. Leise und weit entfernt höre ich das monotone Brummen der Flugzeugturbinen, ich träume von 'Undercover-Agent 88'.

## '88' bei K-RAP

Patti erreicht also per Limo das K-RAP-Gebäude. Linkerhand in der Lobby befindet sich das Büro von Mr. Krapper. Der 'DataMan' weiß den Zugangscod zum Büro, und was 'DataMan' weiß... Nun, im Büro gibt es zwei Möglichkeiten, den Schreibtisch zu öffnen: Mit dem Schlüssel in der Topfpflanze, oder mit dem Brieföffner. Von der Akte in der Schublade macht Patti eine Kopie - fürs FBI. Sie notiert die Nummer, die auf dem blauen Aufkleber auf der Akte steht (*36424!*). Ordentlich legt sie die Akte samt Schlüssel oder Brieföffner an den herkömmlichen Ort und verläßt den Raum durch die linke Tür. So schnell ist man in Krappers Badezimmer. Patti und ich haben einen festen Grundsatz: Versuche stets, aus der Not eine Tugend zu machen. Da sich Mrs. 'Agent 88' beim Kopieren reichlich mit Toner bestäubt hat, benutzt sie die Dusche links im Raum. Doch was machen, wenn die vermeintliche Dusche ein Lift ist?

Nackte Frauen in Glasaufzügen - sind stets eine gern gesehene, nicht zuletzt, weil seltene Abwechslung im tristen Büroalltag. Diese Erfahrung macht dann auch Patti, nachdem sie im Erdgeschoß angekommen ist. Sie nimmt ihre Kleidungsstücke vom Ständer und fragt kurz ihren 'DataMan' ab. In Studio A übt derzeit die Gruppe '2 Live 2 Screw' für ihre kommende Platenaufnahme. Die Gelegenheit schlechthin, eine Produktion der unerlaubten 'Drogen-Jingles' direkt auf Band mitzuschneiden.

Was stand auf dem Display? Kontrollraum B? Patti begibt sich zum Studio B, gibt den Code zur Türentriegelung ein (*36424*) und passiert. Jetzt wirds erst richtig kompliziert: Um die Konversation der Gruppe aufzunehmen, braucht 'Agent 88' zunächst ein Tonband. Dieses liegt im oberen Drittel des mittleren Regals. Das Tape kann sie mit dem Tapedeck im Bild links unten benutzen. Wenn Patti nun

mit dem Hand-Icon sechsmal auf den Audiomixer rechts neben dem Tonbandgerät klickt, wählt sie Studio A als Tonquelle an. Aufnahmestart geschieht durch Klicken per Hand auf das Tapedeck - fertig!

Patti schneidet die Konversation mit. Doch P.C. Hammer, Rapstar und Mitelsmann von Julius Bigg, blockiert den Ausgang des Kontrollraumes mit einem Mikrofonständer. Clever, wie Patti ist, nimmt sie das Tonband, stellt am Mixer durch Handklick maximale Phonstärke ein und singt gellend in das Mikro. Die Scheiben zerspringen, Patti sammelt ihre Siebensachen ein und macht sich mit ihrer Limo auf die Socken - zum FBI. Während sich Patti ihren Schönheitsschlaf redlich verdient hat, treibe ich mich in der Flughafenhalle von Miami herum...

## Miami

Ich mache meine Kamera klar und lege die letzte leere Videokassette ein. Und wieder richte ich mich nach den Schautafeln in der Halle und ordere den Limo-Verleih. Außerdem finde ich dort die Nummer eines 'Just Green Card'-Service, der illegal mit Aufenthaltsgenehmigungen zu handeln scheint. Das Telefongeld finde ich diesmal im Zigarettensautomaten im linken Flügel des Flughafengebäudes. Die Fernsprecher befinden sich rechts im Flughafen (*Nummer: 554-8544 für die Limo, 554-1272 für 'Green Cards'*). Die sogenannte 'grüne Karte' finde ich in einem Umschlag im Mülleimer vor dem Flughafen. Der Chauffeur bekommt zur Orientierung die Visitenkarte aus der dritten Akte.

Ich stehe vor der Arztpraxis 'Doc Puliam's'. Über die Treppe haste ich ins Wartezimmer. 'Krankheit' simuliere ich, indem ich mir den Tischläufer vom rechten Ecktisch um den Kopf binde. So bekomme ich wenigstens problemlos bei der Sprechstundenhilfe einen Termin und werde ohne Umschweife zu Chi Chi Lambada vorge lassen.

Ich schaue mir Chi Chi an, schalte die Kamera ein und gebe ihr die 'grüne Karte'. Der Rest soll sich nun von allein ergeben: Aus dem Zahnarzt-Termin wird leider nix, dafür läßt sich Chi Chi Zeit für eine Turnstunde - besonderer Art. Alle Achtung! Nach getaner Prozedur schalte ich die Kamera das letzte Mal aus und organisiere noch einmal die Limo, diesmal über den 'heißen Draht' aus dem Wartezimmer. In dieselbe eingestiegen rolle ich gen Airport...

## Das Finale

Ich ziehe mir ein Ticket nach Los Angeles aus dem ATM, betrete die VIP-Lounge, board das Flugzeug... alles wie gehabt! Alles? Nein, denn plötzlich kommt Abwechslung in den sonst so eintönigen Flug: Ihr werdet's nicht glauben, doch diesmal sind die Piloten unpäßlich geworden. Als die Stewardess nach Freiwilligen fahndet, stelle ich mich kurzerhand als 'Retter in letzter Minute' zur Verfügung, nicht wissend, daß die folgende Sequenz sehr einfach zu bestehen ist: Ich drücke mit dem Hand-Icon auf alle Knöpfe und Schalter, die ich im Cockpit finde, frei nach dem Motto, irgendwann bestimmt den richtigen zu erwischen.

Damit rette ich nach einigen Anläufen den Jumbo samt den an Bord befindlichen 120 Männern und Frauen, außerdem die Mutter des Vizepräsidenten der Vereinigten Staaten. Dies soll dann zur Folge haben, daß George Bush höchstpersönlich bei mir anklingelt, um sich bei dem 'Mann der Stunde' zu bedanken.

Also werde ich für den nächsten Dienstag zum Empfang im 'Weißen Haus' eingeladen, wegen Feierstunde unter Anwesenheit des Vize-Präsidenten, und so. Was ich bis dato nicht weiß: Am gleichen Abend soll auch Passionate Patti ein Konzert im Weissen Haus geben...

Dienstag, 'großer Bahnhof' im Weißen Haus. Patti - oder ist Euch

Nummer 88 lieber - unterhält sich angeregt mit Inspektor Desmond. Ja, ja, auch der hat sich unter die Gäste geschmuggelt. Der Gastgeber kündigt mich quasi als Held des Tages an, und prompt fällt mir 'Agent 88' um den Hals. Desmond, der Kriminale, setzt sich mit Patti an den 'First Table', natürlich rutsche ich - auf 'nem Klappstuhl - nach. Patti zur Linken sitzt Julius Bigg - Erzgauner, Drogendealer, Musikschänder, Lohnpreller, Pornograph, kurz gesagt: der Kopf des Gangstersyndikats, welches Amerikas Unterhaltungsbranche in seinen Griff bringen will.

Es soll nur ein kurzer Dialog werden, bis 'Agent 88' die wahren Mache- und 'Leidenschaften' von Julius Bigg aufklärt: Dieser Julius hat die 'Larry IV'-Disketten verschwinden lassen, ja, ja, gerade die, von denen ich anfangs erzählt hab'. Der wollte Patti um ihren Lohn für die Musik-Komposition prellen. Und mein Manager war gezwungen, mir diesen Riesen-Bären aufzubinden, von wegen Streit und Knatsch - das Hin und Her mit oder gegen den Publisher.

Wie dem auch sei. Als der ertappte Mr. Bigg sich mittels einer Pistole seinen Vorteil erzwingen will, setzt Patti ihn mit ihrem 38'er BH außer Gefecht. Bigg wird abgeführt, Desmond versetzt daraufhin meine Patti, und mir, 'tschuldigung: uns steht ein Wochenende auf Camp David ins Haus, mit der Familie des Vizepräsidenten der Vereinigten Staaten...

Leider ist aus meinen Videotapes nichts geworden. Silas Scruemall erwählte kurzerhand seine derzeitige Freundin zur 'Sexiest Woman of America'. Bigg wurde freigesprochen, so daß die Qualität der amerikanischen Unterhaltungsbranche auf dem gleichen, gewohnten Level bleibt. Und wieder steht eine Frage ganz einsam im Raum: Was wird jetzt bloß aus 'Larry 4'... □

Jens Kiel/Matthias Sieglk

# STARBUCKS NOVA

Zu Beginn von **Hard Nova** befindet man sich auf dem Planeten Mastassini. Die Mannschaft in der Bar von Mastassini City besteht aus Nova (oder Stark) und dem Navigator Akri Janr von der Rasse der Bremar.





Auf ihren Streifzügen braucht Nova ein flinkes Raumschiff.



**D**ie restliche Mannschaft wird im Laufe des Spiels aufgebald und hat verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Die Aktionen werden immer mit maximal vier Mannschaftsmitgliedern ausgeführt, die Gruppe selbst aber kann aus mehr Personen bestehen.

### Die Entwicklung der Party

Um eine schlagkräftige Gruppe zu bekommen, ist es wichtig, die Charaktere zu entwickeln, Geld zu beschaffen und im Kampf zu überleben. Den Kampf trainieren und Erfahrungspunkte sammeln kann man im Robomaze auf Mastassini, der mit jedem der vier Level schwieriger wird.

Die aufgesammelten Fähnchen kann man im Shop versilbern. Es ist ratsam, die ersten Punkte der Begabung (aptitude) zuzuordnen, ehe man die anderen Fähigkeiten erhöht. Um im Kampf zu überleben, sollte man immer nur einen Teil der Gegner angreifen und sich den Rückzug offen halten. Von weiterem Vorteil sind eine offene Tür, die man blockieren kann, sonstige Deckung in der Nähe und das In-die-Mitte-Nehmen anderer Mitstreiter.

Während des Kampfes werden die angeschlagenen und geschützten Party-Mitglieder geheilt, wenn der Kämpfer einen AML im Gepäck hat. Am wirksamsten ist der 'Rush AML', den man im Laufe des Spiels finden kann. Einen 'Extended AML' kann man auf Ciberian in Meridian City kaufen.



Die Umlaufbahn erlaubt Einblicke in die planetare Struktur.



Lautlos im Weltall

Ort	Planet	Koordinaten	Bemerkungen
City	Mastassini	0804-0427	Start des Spiels
Ciberan Tanker	Nordöstlich vom Sternentor des Ciberan System		Waffen und Munition
Amaro Estate	Holbrook	0429-0270	Fish Tank
Disp Temple	Varon	0570-0286	
Ulgurch	Varon	1726-0631	
Leader Hall	Varon	0670-0629	
Meridian City	Ciberan	0588-0487	
Cib R Cent	Ciberan	0610-0608	
Cib. Q. Contr. B.	Ciberan	0912-0473	
Cib. Main Pr. St.	Ciberan	0747-0348	Mag Card 174J, Mag Card 391A, Waffen, Munition Kevlar Suit
Ariel Inv. Base	Ciberan	0907-0650	Waffen Munition <i>Mag Card 342E</i>
Rouyn Mining Col.	Rouyn	1524-0608	Viewer Disk P Viewer Disk X Kevlar Suit Waffen Munition
Tikorr Club	Tikorr	1472-0530	Gems Kevlar Suit JW2 Blaster
Tikorr Lounge	Tikorr	1531-0468	
DSRE Lab	Tikorr	0667-0367	Rush AML Waffen Munition
Channar Ship Gar.	Tikorr	0326-0547	Rush AML Waffen Munition
Typhoon Ship	div Orte		Viewer Disk R.S Nerve Gas Enforce Armor Yohzan Gun
Rouyn Refugee Camp	Rouyn	0947-0306	Mad Card 845B Spicke Sack
		Grav Blocker	
Rebel Base	Ariel	1571-0546	Waffen Munition
Altron Operations	Ariel	1305-0488	Mag Card 391A (4 Stock) Waffen Munition AML
Damien Altron s St.	Ariel	1411-0426	Viewer Disk T,U Waffen Rüstungen Munition
DSRE Base	Mastassini	1186-0173	Viewer Disk V,W Waffen Munition
Bremar Astership	Rouyn System (Asteroid Field, unten rechts)		Viewer Disk X
Ariel City	Ariel		

Um zu Geld zu kommen gibt es verschiedene Möglichkeiten. Man kann Schmuggelaufträge annehmen, mit Waffen und Ausrüstung Handel treiben und sein Glück am Spieltisch versuchen.

Ertragreicher Schmuggel ist bei noch nicht kompletter Mannschaft und geringer Erfahrung sehr schwierig. Der Handel mit Waffen und das Spielen im

#### Die wichtigsten Läden im Vierer-System sind:

Starkiller Company	Holbrook	Starkiller HQ
Mayhem Unltd.	Mastassini	Spaceport Malibu
Arms Emporium	Ariel	Spire Hoverdock
Weapon World	Tikorr	Tikorr Lounge
Meridian Store	Ciberan	Meridian City
Rouyn Store	Rouyn	Rouyn Mining
Trading Center	Varon	Glumpon

Casino ist etwas mühseliger, aber erfolgreicher (Gewinn abspeichern und Verlust 'restore').

Am billigsten kauft man auf Holbrook. Den höchsten Gewinn erzielt man auf Varon. Man erreicht schon ein erkleckliches Sümmchen beim Handel von Holbrook nach Mastassini.

## Orte und Gegenstände

Die hier aufgeführten Orte sind für die Lösung nicht relevant. Man findet aber nützliche Gegenstände, mit denen man die Mannschaft ausrüsten, oder die man verkaufen kann.

### Pinnacle Base, Holbrook, 1126-0190:

M23-30AR, Thermo Pack, Energy Pack, SL20 Clip, M23 Clip, SMG-70X Belt,

### Mitchray Base, Holbrook, 0790-0408:

Rare Gems, JW2 Blaster,

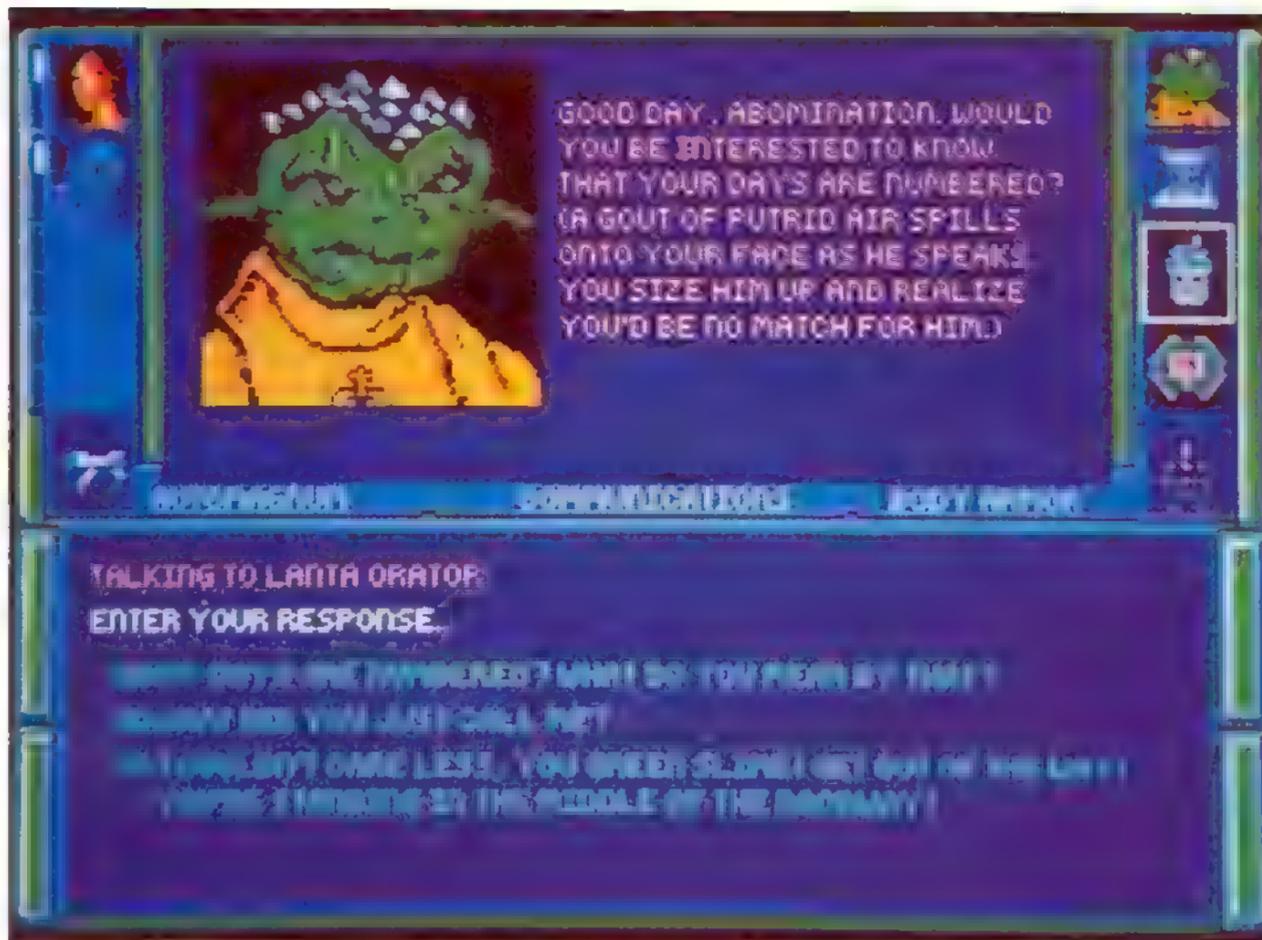
### Satellite Base, Holbrook, 1309-0409:

Rare Gems, Rush AML, Battle Armor, Rad Grenade.

Die nun aufgelisteten Orte erleichtern es der Party, zu überleben und ihre Missionen zu erfüllen. Man muß allerdings nicht alle Orte aufsuchen, wenn man sich auf die drei Missionen beschränkt, die man von Gerard Kendall aufgetragen bekommt.

## Die Missionen

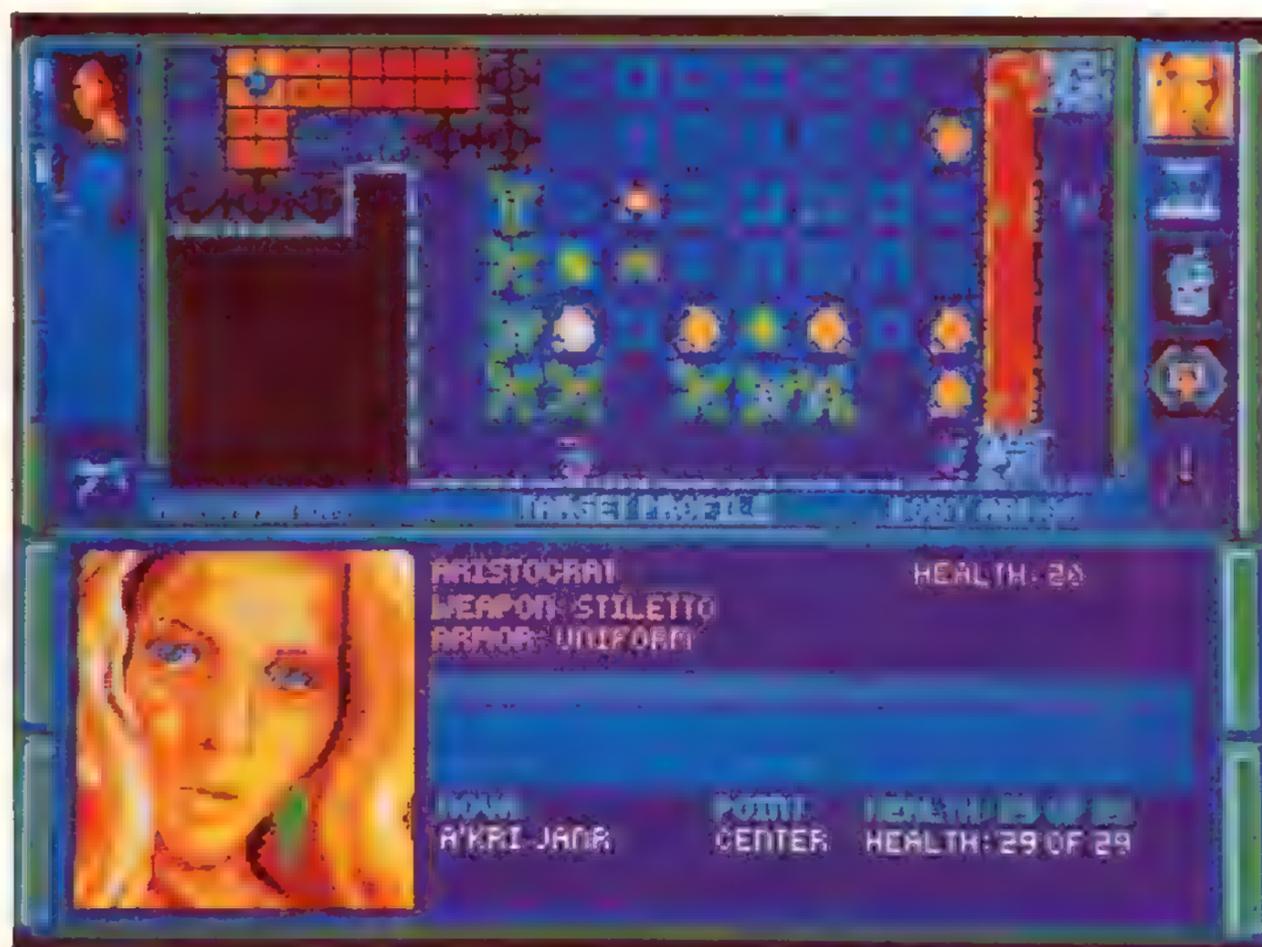
Bevor man sich auf Holbrook im Starkiller HQ den ersten Auftrag geben läßt, sollte die Mannschaft mindestens um eine Person aufgestockt werden. Ein hervorragender Partner ist Rogers Amaro. Sein Domizil ist das Amaro Estate auf Holbrook (siehe Tabelle). Er will aber nur mitmischen, wenn man



**Nicht alle Wesen erwarten, freundlich behandelt zu werden.**

ihm einen besonderen Fisch besorgt (Male Hanky Grobber). So nimmt man den Fish Tank mit und kehrt nach Mastassini (Bar) zurück. Dort findet man im zweiten Aquarium rechts eine gelben Fisch, den man an sich nimmt. Der Fish Tank muß hierzu unbedingt an erster Stelle im Inventory der Leitfigur

sein! Das gilt auch für die Rückkehr zu Rogers. Man übergibt den Fisch und heuert Amaro an. Neben Rogers Amaro kann man auch Alexandra (Ace) Elcator als Mannschaftsmitglied aufnehmen. Sie findet man in der Bar auf Mastassini. Auch Janai ist ein recht nützliches Partymitglied - sie hält sich auf



**Manchmal ist es schwierig, Gesprächspartner zu finden.**

Holbrook im HQ auf. Eine andere (bessere) Möglichkeit: Man reist mit Rogers nach Rouyn zum Refugee Camp (0947-0306), wo man u. a. einen Grav Blocker findet. Diesen bringt man zu Galejay, einem Darcator auf Tikkor (Club), der sich der Gruppe anschließt. Jetzt sollte man ausreichend gerüstet sein, um sich nach Holbrook zum Starkiller HQ zu begeben. Aber nur Nova (oder Stark) sollte das HQ betreten, um mit dem Kommandanten zu sprechen. Der Rest der Mannschaft bleibt im Raumschiff.

## Mission Nr. 1

Die erste Mission ist, einen Tanker im Ciberan-System zu entern. Den Tanker findet man oberhalb rechts des Sternentores. Er erscheint nicht im Long Range Scanner. Man dockt an und überwältigt die Mannschaft. Vorher ist freilich eine 'Save' angebracht.

Man sollte nicht vergessen, einen Beweis für Kendall mitzunehmen - etwas makaber, aber das Haupt des Ariel-Kommandanten ist ein Beweis.

Nun kann man zum HQ zurückkehren oder aber eine weiteres Crewmitglied anwerben. Dies sollte man auf alle Fälle tun, wenn die Mannschaft bisher nur aus Nova, A'kri Janr und Rogers besteht, was durchaus bis zu diesem Zeitpunkt ausreicht. Eine wertvolle Bereicherung ist ALICE auf Tikko in den DSRE Labs (667-367). ALICE ist ein weiblicher Droide, die Abkürzung steht für Automated Limited Integration Cleaning Emulator, und sie besitzt eine Plasma Cannon. Munition dazu erhält man im Exotic Weapon Shop auf Ariel.

Nach dem Andocken geht man eine kurze Strecke nach Westen. In einem kleinen Raum nördlich findet man ALICE. Nachdem man die Wachen überwältigt hat, repariert (gibt) man ALICE mit dem 'Circuit Board', das sich in der Nähe befindet. Man befiehlt ALICE zu folgen und besitzt vielleicht das wich-

tigste Gruppenmitglied. Die nächsten Aktionen werden durch ALICE erleichtert. Wird ein Kampf zu hart, schickt man sie voraus, um den Weg zu ebnen.

Nachdem man Kendall den 'Beweis' für den erfolgreichen ersten Auftrag übergeben hat, erhält man bald darauf zwei weitere Aufträge.

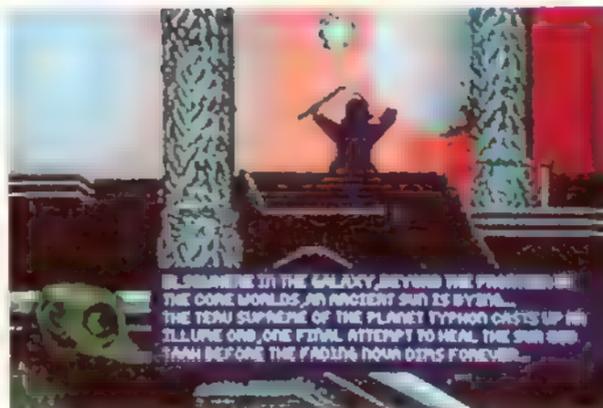
## Missionen 2 und 3

Man begibt sich nach Varon (s. Tabelle) und sucht den Disp Temple auf. An einer Wand findet man die Koordinaten von Ulgurch (s. Tab.), der Hauptstadt der Lantas auf Varon. Aber auch Ulgurch ist noch nicht das Ende des ersten Auftrages. Nach einem weiteren Kampf entdeckt man eine Karte von Varon, einschließlich des Standortes der Leader Hall (siehe Tabelle).

Hier trifft man auf die Anführer der verfeindeten Pateien und stellt fest, daß man unter einem falschen Vorwand benutzt wurde. Da die Belohnung verweigert wird, ist die Gruppe gezwungen, die Leader zu erledigen. Durch die gefundenen Gems wird man dafür entschädigt.

Jetzt gilt es, den zweiten Auftrag zu erfüllen. Noch ahnt die Gruppe nicht, was für ein schweres Stück Arbeit sie erwartet.

Man fliegt nach Meridian City auf Ciberan. Nachdem man mit Max Sebastian gesprochen hat (Max findet man links in der Mitte der Stadt), geht es weiter zum Ciberan Research Center (s. Tab.). Von freundlich gesinnten Söldnern erfährt man, daß man zur zweiten Basis (Ciberan Quality Control Base) muß. Von dort wird man zur dritten Basis (Ciberan Main Proc. Station) geschickt (alle Koordinaten siehe Tabelle). Hier muß man sich durchkämpfen, bis man in einem Raum (mit einem blauen NPC) die Mag Card 174j findet. Außerdem findet man in einem schmalen Raum die Mag Card 391A und einen Söldner (rechte Seite der Basis), der die Koordinaten der Ariel Invasion Base verrät.



Düsteres bahnt sich an...

Mit den gefundenen Karten können hier die Lifte aktiviert werden. In der Ariel Base muß sich die Gruppe Level für Level ihren Weg bahnen, bis sie auf General Camede Rodgen trifft, die eine echte Herausforderung darstellt. Man sollte versuchen, aus der Deckung zu agieren.

## In der Ariel Base

Ist der Kampf überstanden, nimmt man die Mag Card 942Z ansich. Man verläßt die Basis und fliegt nach Ariel zum Stützpunkt von Damien Altron (1411-0426). Hier ist diese Mag Card (942Z) sehr nützlich. Nachdem man mit Altron gesprochen hat (Hologramm), muß man sich den Rückweg freikämpfen. Zusätzlich muß man einen anderen Ausgang nehmen (östlich halten). Ist man aus dem Stützpunkt glücklich entkommen, erfährt man bald darauf, daß die Typhon-Invasion begonnen hat. Wenn die Hauptstreitflotte noch nicht aufgetaucht ist, kann man Kendalls Instruktionen befolgen und nach Rouyn zu den Minenarbeitern fliegen. Dieser Ausflug nach Rouyn ist aber zur Beendigung des Spiels nicht notwendig.



So friedlich ist es hier selten.

In der Mining Colony (Koordinaten 1524/0608) findet man u. a. eine Vierer Disk X, die nichts bringt - außer daß man mit ihr Feindschiffe betreten kann. Im All muß man an einem Typhon-Kriegsschiff andocken, um so in den Besitz der Viewer Disk R und S zu kommen, die aber noch verschlüsselt sind. Das bedeutet, daß man zurück zum Stützpunkt von Altron auf Ariel muß. Dabei ist es nützlich, zuvor Ariel City anzufliegen.

In der Bar trifft man einen Lanta mit Namen Skreed, der vorgibt, allein durch Rhetorik Computer zerstören zu können. Da ein Versuch nicht schaden kann, nimmt man ihn mit. Wieder muß man sich zum Hologramm durchkämpfen.

Der Lanta ist tatsächlich in der Lage, Damien außer Gefecht zu setzen.

Jetzt hat man auch die Möglichkeit die Disketten zu übersetzen. Mit den übersetzten Disketten fliegt man Tikorr zum DSRE Lab (667-367). Nach einem Gespräch mit dem Chief Scientist fliegt man weiter nach Mastassini zur dortigen DSRE Base (1186-0173).

## Eine Stimme für den Frieden

Auch dort führt man mit dem Chief Scientist ein Gespräch und plädiert für eine friedliche Lösung. Mit dem Material, das man erhält, fliegt man ins Rouyn-System und dockt am Bremar Astership an. Der unterste graue Punkt (mit dem Long Range Scanner) ist besagtes Schiff.

Man übergibt dem Songmaster die Datenbank, der aber noch nicht helfen will. Jetzt kann nur noch die Sängerin Orai Volomar helfen, die man auf Ariel in der Bar findet. Orai ist bereit zu helfen und fliegt mit zurück zum Songmaster, der jetzt die Rettung des Systems einleitet.

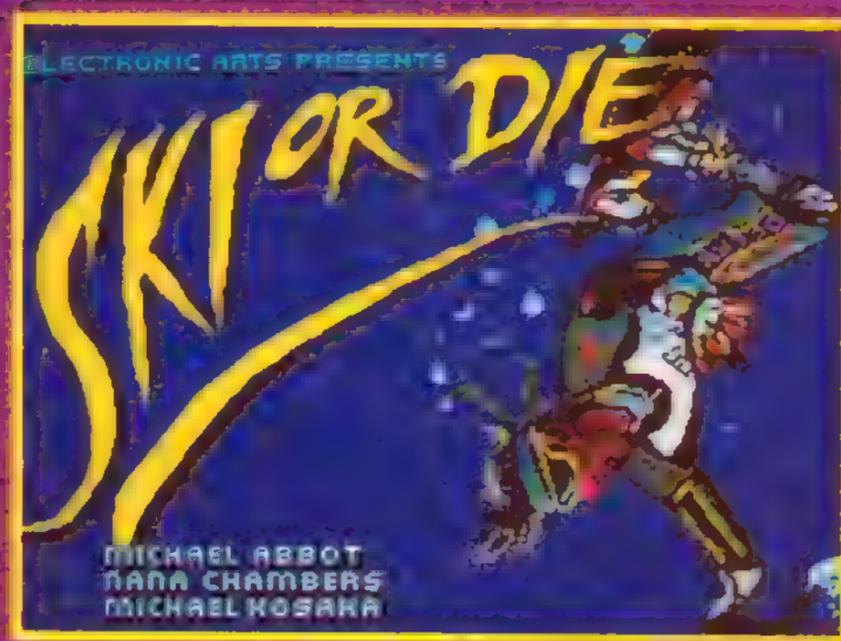
So fand die Auseinandersetzung doch noch ein friedliches Ende. □

Wolfgang Heidorn

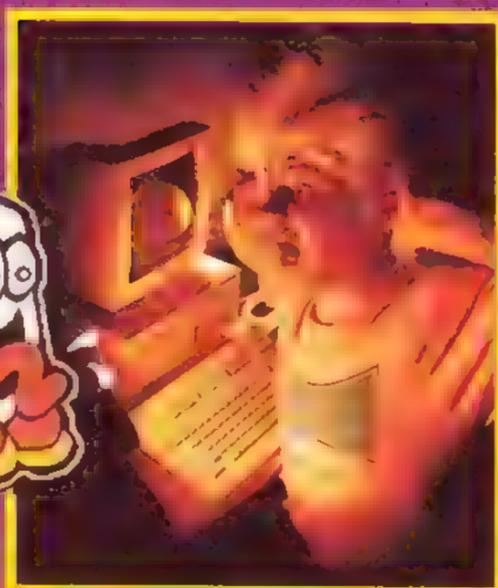
# SUPERGAMES SHOW 91

**W**ährend Ihr diese Zeilen lest, kauft in Paris gerade die **Supergames Show 91**, eine Messe unter anderem schon sagt rund um Spiele. Das Spielzelt findet vom 6.-9. Dezember statt.

Ski or Die von EA jetzt nur 35 Mark.



Für die Low Budget Freunde ist natürlich auch wieder was dabei. **Electronic Arts** begückt uns mit der **Star-Performer** Serie. Neben Spielen wie **Match Pairs** und **SU25 Stormovik** enthält diese Reihe auch so illustre Titel wie **Poulous Magic Fly**, **Ski or Die** und **Immortal**. Der Preis von ca. 35 DM ist somit durchaus angemessen. Während ihr diese Zeilen lest, sollten die Programme schon in den Regalen stehen.



▲ Sinkt und sinkt und...  
(Titanic Blinky)



Und weil Low Budget so schön ist, hier gleich noch ein Nachschlag. **Zeppelein Games** legt uns **Titanic Blinky** und **Graeme Souness's Vektor Soccer** unter den Weihnachtsbaum. Bei Blinky handelt es sich um ein Plattformspiel mit einer reichlich abgedrehten Story um die gute alte Titanic. Vector Soccer spricht für sich selbst, halt Fußball mit "spitzen" Vektor-Männchen. Out now.



◀ Blinky in Aktion - unter Wasser

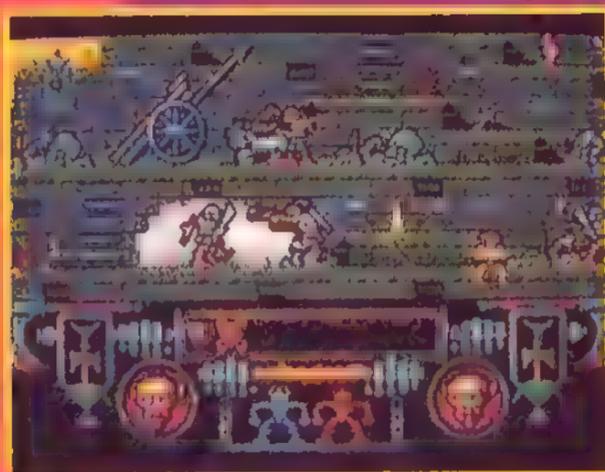


▼ G-Loc von U.S. Gold - Fliegen von seiner rasantesten Seite?



**U.S. Gold** hat es tatsächlich getan. Was? **G-Loc R360** auf den Amiga umgesetzt. Zur Erinnerung: **R360** ist der Wahnsinnsautomat, der den Spieler beim Jet-Kampf à la Asterburner um 360 Grad in jeder Richtung herumwirbelt. Ob die Umsetzung trotz fehlender Hydraulik Spaß macht, bleibt abzuwarten. Oder liefert **U.S. Gold** das Equipment mit? Wer weiß. Wunder gibt es ja bekanntlich immer wieder.

Wenn Sie die letzten beiden Ausgaben so oft gelesen haben, gleichnisse zum **Mirror Image** handelt um ein tolles, klassisches **Starglider 2** sowie **Onslaught** beides zu den Preiswerten CDROM-Spielen und erst **Starglider 2** eine tolle Videobeschreibung.



▲ Starglider (o), Onslaught (u)



## SYSTEM 3

Was wäre ein Monat ohne Autorennspielchen? Diesen Monat will uns **System3** mit **Turbo Charge** beglücken, einem Programm im Stile von **Chase H.Q.** Diesesmal jagt man Waffenhändler durch zehn Level voller Action. Erhältlich wird die wilde Hatz für C-64, Atari ST und Amiga sein. Für Leute, die keine Autos mögen hat **System 3** dann noch **Myth** im Angebot, ein fantasymäßiges Plattform-Spiel, das mit fantastischer Animation aufwarten soll.

# Commodore

**Commodore** hat sich auch mal wieder das Arges einigekauft. Dieses Mal ist nicht **Amiga 500 Plus** im Ansehen, sondern die **Amiga 500**. Die ist mit 1 MB Ram, einem 500 kHz Prozessor, das mit einem 2 MB Erweiterungslaufwerk. Das weitere ist fertig, der 500 Plus über Kabel mit 2 MB Erweiterungslaufwerk. Das mit der 500 die gleiche, **Amiga 3000** besitzt, haben davon ja bekanntlich ein Dutzend.



▼ First Samurai (Promo-Foto)

Nachdem der **Last Ninja** im **System 3** antwortete, schon mit einer Durchlatze hinter sich hat, kommt jetzt der **First Samurai** von **Image Works**. Das besonders an diesem Spiel soll sein, dass der Hauptcharakter des Programms einer lebenden Person die auf den wunderbaren Namen **Mevishi Dinco-hara** hört nachempfunden ist.

# DOMARK

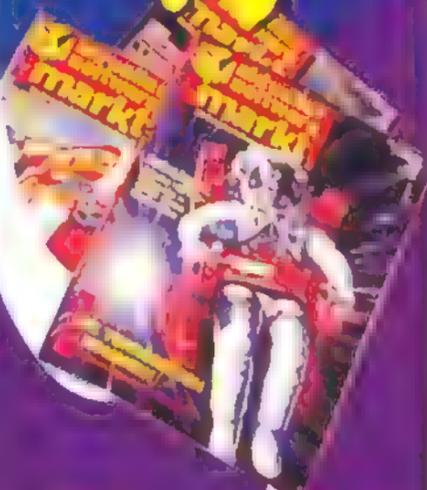
**Domark** sorgt natürlich auch für Hektik unter den Nikolausen. Die **Complaton Superheroes** kommt genau richtig für den Gabentisch. Sie beinhaltet **The Spy who loved me**, **Last Ninja 2**, **Indiana Jones** (Action) und **Strider II**. Alle gängigen Systeme mit Ausnahme des PCs werden beliefert. Unter dem Motto Abenteuer, Forschung und Kolonisation steht **Columbus**, ebenfalls von **Domark**. Das Ganze macht den Eindruck einer Mischung aus Wirtschaftssimulation, Action und Strategie. Wie dieser Breischmeckel, erfahren wir leider erst im Frühling.

Nach der Umsetzung des MB Spiels **Hero Quest** bringt **Gremlin** nun **Space Crusade** auf den Markt. Diesesmal wird an Bord von Raumschiffen gegen Roboter gekämpft. Das Spielprinzip ist gegenüber dem Vorgänger nahezu gleich geblieben. Zweites **Gremlin** Spiel diesen Mo-



5

Jetzt auch Jahrgang '89!



AS

# MEGA-PACK!!!

▼▼▼▼  
JAHRGÄNGE ASM

10 AUSGABEN  
KOMPLETT\*

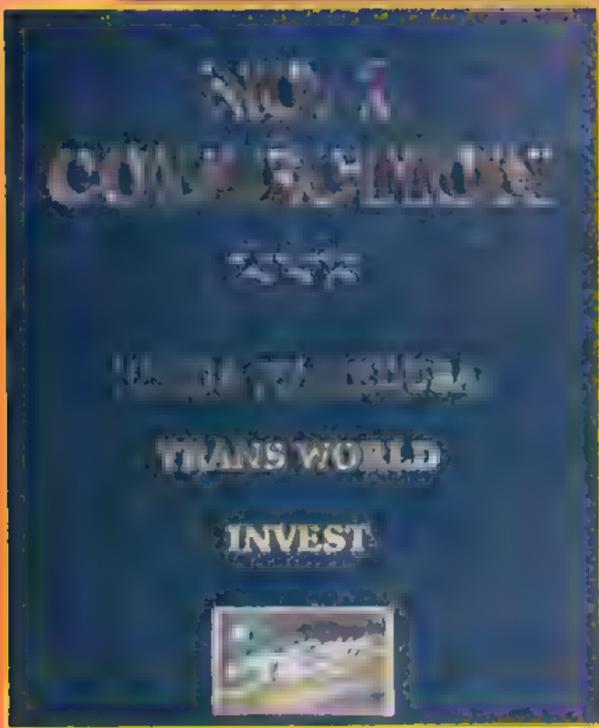
FÜR NUR  
60,- DM  
INCL. 1 SAMMELORDNER

Bitte  
Bestellkarte  
benutzen!

▲▲▲▲▲▲ \* solange Vorrat reicht ▲▲▲▲▲▲

... hat ist ein alter Bekannter **B.S.S. Jane Seymour** wird unter dem Titel **Space Wrecked** wieder veröffentlicht. Nachdem viel Spaß...

**Starbyte**, das Softwarehaus im schönen Bochum, hat ebenfalls interessante Neuigkeiten zu melden. Als erstes wäre da die **No.1 Collection**, ein Sampler, der die Hits **Rings of Medusa, Trans World** und **Invest**



Starbytes No.1 Collection - Gold geht nach Bochum

umfaßt. Für alle Tüftler, und Wirtschaftsstrategen eine absolut lohnende Anschaffung. Der absolute Knaller nennt sich aber **Starbyte Gold Edition**. Es handelt sich hierbei um Luxusausgaben von Starbyte-Spielen. Die erste Ausgabe beinhaltet **Return of Medusa**. Geliefert wird das Programm in einer schwarzen Holzbox mit goldener Bedruckung, auf sog. Elefantenhautpapier gedruckten Karten, einer Urkunde und einer Starbyte-Gold-Club-Karte. Die Auflage dieses Sets ist auf 300 Stück begrenzt. Wer eine Box haben will, muß sich also beeilen. Der Preis liegt bei 300 DM, wovon die Hälfte allerdings einer gemeinnützigen Organisation zugute kommt. Die **Gold Edition** soll voraussichtlich viermal im Jahr erscheinen, und nur Inhaber der Clubkarte haben das Vorkaufsrecht. Die Idee, einen Teil des Verkaufserlöses einem guten Zweck zukommen zu lassen ist beispielhaft und sollte vielleicht Schule machen.

**SPIELKONSOLEN-KONSOLENSPIELE**

**SEGA MEGADRIVE**

**SEGA GAME GEAR**

**NINTENDO GAME BOY**

deutsche Konsole incl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Titel	Preis	Titel	Preis
Archie Paper Soccer	619,00	Mickey Mouse 1	129,90
Archie Paper Soccer 2	619,00	Mickey Mouse 2	129,90
Archie Paper Soccer 3	619,00	Mickey Mouse 3	129,90
Archie Paper Soccer 4	619,00	Mickey Mouse 4	129,90
Archie Paper Soccer 5	619,00	Mickey Mouse 5	129,90
Archie Paper Soccer 6	619,00	Mickey Mouse 6	129,90
Archie Paper Soccer 7	619,00	Mickey Mouse 7	129,90
Archie Paper Soccer 8	619,00	Mickey Mouse 8	129,90
Archie Paper Soccer 9	619,00	Mickey Mouse 9	129,90
Archie Paper Soccer 10	619,00	Mickey Mouse 10	129,90
Archie Paper Soccer 11	619,00	Mickey Mouse 11	129,90
Archie Paper Soccer 12	619,00	Mickey Mouse 12	129,90
Archie Paper Soccer 13	619,00	Mickey Mouse 13	129,90
Archie Paper Soccer 14	619,00	Mickey Mouse 14	129,90
Archie Paper Soccer 15	619,00	Mickey Mouse 15	129,90
Archie Paper Soccer 16	619,00	Mickey Mouse 16	129,90
Archie Paper Soccer 17	619,00	Mickey Mouse 17	129,90
Archie Paper Soccer 18	619,00	Mickey Mouse 18	129,90
Archie Paper Soccer 19	619,00	Mickey Mouse 19	129,90
Archie Paper Soccer 20	619,00	Mickey Mouse 20	129,90

Titel	Preis
Archie Paper Soccer	619,00
Archie Paper Soccer 2	619,00
Archie Paper Soccer 3	619,00
Archie Paper Soccer 4	619,00
Archie Paper Soccer 5	619,00
Archie Paper Soccer 6	619,00
Archie Paper Soccer 7	619,00
Archie Paper Soccer 8	619,00
Archie Paper Soccer 9	619,00
Archie Paper Soccer 10	619,00
Archie Paper Soccer 11	619,00
Archie Paper Soccer 12	619,00
Archie Paper Soccer 13	619,00
Archie Paper Soccer 14	619,00
Archie Paper Soccer 15	619,00
Archie Paper Soccer 16	619,00
Archie Paper Soccer 17	619,00
Archie Paper Soccer 18	619,00
Archie Paper Soccer 19	619,00
Archie Paper Soccer 20	619,00

Titel	Preis
Archie Paper Soccer	619,00
Archie Paper Soccer 2	619,00
Archie Paper Soccer 3	619,00
Archie Paper Soccer 4	619,00
Archie Paper Soccer 5	619,00
Archie Paper Soccer 6	619,00
Archie Paper Soccer 7	619,00
Archie Paper Soccer 8	619,00
Archie Paper Soccer 9	619,00
Archie Paper Soccer 10	619,00
Archie Paper Soccer 11	619,00
Archie Paper Soccer 12	619,00
Archie Paper Soccer 13	619,00
Archie Paper Soccer 14	619,00
Archie Paper Soccer 15	619,00
Archie Paper Soccer 16	619,00
Archie Paper Soccer 17	619,00
Archie Paper Soccer 18	619,00
Archie Paper Soccer 19	619,00
Archie Paper Soccer 20	619,00

**COMMODORE CDTV**

Titel	Preis
Archie Paper Soccer	619,00
Archie Paper Soccer 2	619,00
Archie Paper Soccer 3	619,00
Archie Paper Soccer 4	619,00
Archie Paper Soccer 5	619,00
Archie Paper Soccer 6	619,00
Archie Paper Soccer 7	619,00
Archie Paper Soccer 8	619,00
Archie Paper Soccer 9	619,00
Archie Paper Soccer 10	619,00
Archie Paper Soccer 11	619,00
Archie Paper Soccer 12	619,00
Archie Paper Soccer 13	619,00
Archie Paper Soccer 14	619,00
Archie Paper Soccer 15	619,00
Archie Paper Soccer 16	619,00
Archie Paper Soccer 17	619,00
Archie Paper Soccer 18	619,00
Archie Paper Soccer 19	619,00
Archie Paper Soccer 20	619,00

**ZUBEHÖR**

Titel	Preis
Archie Paper Soccer	619,00
Archie Paper Soccer 2	619,00
Archie Paper Soccer 3	619,00
Archie Paper Soccer 4	619,00
Archie Paper Soccer 5	619,00
Archie Paper Soccer 6	619,00
Archie Paper Soccer 7	619,00
Archie Paper Soccer 8	619,00
Archie Paper Soccer 9	619,00
Archie Paper Soccer 10	619,00
Archie Paper Soccer 11	619,00
Archie Paper Soccer 12	619,00
Archie Paper Soccer 13	619,00
Archie Paper Soccer 14	619,00
Archie Paper Soccer 15	619,00
Archie Paper Soccer 16	619,00
Archie Paper Soccer 17	619,00
Archie Paper Soccer 18	619,00
Archie Paper Soccer 19	619,00
Archie Paper Soccer 20	619,00

**PC-Soundkarten**

Titel	Preis
Archie Paper Soccer	619,00
Archie Paper Soccer 2	619,00
Archie Paper Soccer 3	619,00
Archie Paper Soccer 4	619,00
Archie Paper Soccer 5	619,00
Archie Paper Soccer 6	619,00
Archie Paper Soccer 7	619,00
Archie Paper Soccer 8	619,00
Archie Paper Soccer 9	619,00
Archie Paper Soccer 10	619,00
Archie Paper Soccer 11	619,00
Archie Paper Soccer 12	619,00
Archie Paper Soccer 13	619,00
Archie Paper Soccer 14	619,00
Archie Paper Soccer 15	619,00
Archie Paper Soccer 16	619,00
Archie Paper Soccer 17	619,00
Archie Paper Soccer 18	619,00
Archie Paper Soccer 19	619,00
Archie Paper Soccer 20	619,00

**Lern-/Anwendungssoftware für PC**

Titel	Preis
Archie Paper Soccer	619,00
Archie Paper Soccer 2	619,00
Archie Paper Soccer 3	619,00
Archie Paper Soccer 4	619,00
Archie Paper Soccer 5	619,00
Archie Paper Soccer 6	619,00
Archie Paper Soccer 7	619,00
Archie Paper Soccer 8	619,00
Archie Paper Soccer 9	619,00
Archie Paper Soccer 10	619,00
Archie Paper Soccer 11	619,00
Archie Paper Soccer 12	619,00
Archie Paper Soccer 13	619,00
Archie Paper Soccer 14	619,00
Archie Paper Soccer 15	619,00
Archie Paper Soccer 16	619,00
Archie Paper Soccer 17	619,00
Archie Paper Soccer 18	619,00
Archie Paper Soccer 19	619,00
Archie Paper Soccer 20	619,00

**WIR SIND UMGEZOGEN!**  
 Bestelladresse: CPS Frank Heidak  
 Bürgerstraße 8 - 10  
 5000 Köln 1  
 Bestellannahme: 0221/25 69 83  
 Telefax: 0221/25 69 86

**Achtung, Wichtige Info!**  
 Wie sie bereits wissen, steht bei uns der Service immer an erster Stelle. **Trotzdem konnten wir erneut bei einer Reihe von Artikeln die Preise auf Dauer senken.** Prüfen Sie deshalb unser Angebot und entscheiden Sie sich für die Leistung! **Achtung, Wichtige Info!**

**PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC**

PROGRAMM	GRAB.	DISK.	PREIS	PROGRAMM	GRAB.	DISK.	PREIS	PROGRAMM	GRAB.	DISK.	PREIS
Archie Paper Soccer	619,00			Archie Paper Soccer 2	619,00			Archie Paper Soccer 3	619,00		
Archie Paper Soccer 4	619,00			Archie Paper Soccer 5	619,00			Archie Paper Soccer 6	619,00		
Archie Paper Soccer 7	619,00			Archie Paper Soccer 8	619,00			Archie Paper Soccer 9	619,00		
Archie Paper Soccer 10	619,00			Archie Paper Soccer 11	619,00			Archie Paper Soccer 12	619,00		
Archie Paper Soccer 13	619,00			Archie Paper Soccer 14	619,00			Archie Paper Soccer 15	619,00		
Archie Paper Soccer 16	619,00			Archie Paper Soccer 17	619,00			Archie Paper Soccer 18	619,00		
Archie Paper Soccer 19	619,00			Archie Paper Soccer 20	619,00						

**PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA**

PROGRAMM	GRAB.	DISK.	PREIS	PROGRAMM	GRAB.	DISK.	PREIS
Archie Paper Soccer	619,00			Archie Paper Soccer 2	619,00		
Archie Paper Soccer 3	619,00			Archie Paper Soccer 4	619,00		
Archie Paper Soccer 5	619,00			Archie Paper Soccer 6	619,00		
Archie Paper Soccer 7	619,00			Archie Paper Soccer 8	619,00		
Archie Paper Soccer 9	619,00			Archie Paper Soccer 10	619,00		
Archie Paper Soccer 11	619,00			Archie Paper Soccer 12	619,00		
Archie Paper Soccer 13	619,00			Archie Paper Soccer 14	619,00		
Archie Paper Soccer 15	619,00			Archie Paper Soccer 16	619,00		
Archie Paper Soccer 17	619,00			Archie Paper Soccer 18	619,00		
Archie Paper Soccer 19	619,00			Archie Paper Soccer 20	619,00		

**SONDERANGEBOTE**

Programme	Anleitung	Amiga	C64	Atari	IBM PC	Programme	Anleitung	Amiga	C64	Atari	IBM PC
Archie Paper Soccer	619,00				Archie Paper Soccer 2	619,00					
Archie Paper Soccer 3	619,00				Archie Paper Soccer 4	619,00					
Archie Paper Soccer 5	619,00				Archie Paper Soccer 6	619,00					
Archie Paper Soccer 7	619,00				Archie Paper Soccer 8	619,00					
Archie Paper Soccer 9	619,00				Archie Paper Soccer 10	619,00					
Archie Paper Soccer 11	619,00				Archie Paper Soccer 12	619,00					
Archie Paper Soccer 13	619,00				Archie Paper Soccer 14	619,00					
Archie Paper Soccer 15	619,00				Archie Paper Soccer 16	619,00					
Archie Paper Soccer 17	619,00				Archie Paper Soccer 18	619,00					
Archie Paper Soccer 19	619,00				Archie Paper Soccer 20	619,00					

o  
n  
e  
w  
s  
o

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.





# Zum Tode verdammt

**Das Spiel** beginnt mit einem Prolog am 20. März 1990 an einer archäologischen Ausgrabungsstätte in einem englischen Wald in Devonshire. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Professor Edward Lynton, der zum Tode verdammt ist.

Foto: Annette Braun

**J**ener findet sich im Gang einer unterirdischen Grabanlage wieder. Die Tür fällt vom Wind zu, so daß der Weg nach außen versperrt ist. Hier muß man nun sehr schnell handeln: Zuerst stellt man die Taschenlampe ab (*turn off torch, drop it*), dann nimmt man den Schlafsack.

Da die Öllampe ein Feuer entfacht hat, muß man in die 'Round Chamber' gehen und den Schlafsack ins Loch stopfen, damit die Luftzufuhr unterbrochen wird (*put sleeping bag into hole*). Jetzt legt man die Taschenlampe ab, geht nach Osten in die 'Alcove Chamber' und nimmt die Tafel (*plaque*). Nun schnell zweimal nach Westen in die 'Burial Chamber'.

## Das Ende der Fahnenstange

Hier öffnet man den Sarg und legt die Tafel hinein. Dann holt man die Taschenlampe und den Eimer aus der 'Round Chamber', den Kugelschreiber und den Beutel aus der 'Inscription Chamber'. Man geht schnell in die 'Burial Chamber' zurück, steckt das Notizbuch in den Beutel, macht einen Knoten in den Beutel (*tie a knot in the bag*) und legt den Beutel in den Eimer, der mit Wasser gefüllt ist. Den Eimer, den Kugelschreiber und die Taschenlampe legt man in den Sarg und schließt diesen. Dem bevorstehenden Feuertod kann man nicht entgehen. Die Gegenstände sind im Sarg aber sicher aufgehoben. Jetzt muß man nur noch ein Zeichen hinterlassen, damit die Dinge im Sarg später gefunden werden können. Man zeigt einfach auf den Sarg (*point at coffin*).



"...the entrance to a tunnel..."



"...There is no escape..."

## Der Sohn tritt in Aktion

Im folgenden Hauptspiel übernehme ich die Rolle des 16jährigen Sohnes Richard Lynton, der sich auf die Suche nach seinem Vater macht. Ein Parkplatz ist der Ausgangspunkt.

Ich stelle fest, daß ich eine Karte und einen neuen Brief bei mir trage, den ich lese. Es ist ein Brief an meinen Vater, datiert vom 10. März 1990, und geschrieben von einem gewissen Vaulker, der ihm mitteilt, daß in dem Herrenhaus Culcombe Manor wichtige Informationen zu finden sind. Ein Blick auf die Karte zeigt mir den Weg zum Grabhügel. Gemeinsam mit dem Hund Sam mache ich mich auf den Weg.

Auf der Lichtung (*Clearing*) bewege ich den kleinen Felsblock und finde eine Stahlspitze. Am Grabhügel (*Mound*) öffne ich die Tür und klemme die Stahlspitze in die Tür, damit diese nicht zufällt und mich das gleiche Schicksal ereilt wie meinen Vater (*wedge door with spike*). In der 'Tomb Passage' finde ich ein Stück Holzkohle. Jetzt gehe ich in die Grabkammer

(*Burial Chamber*). Hier sehe ich die Umrisse meines verbrannten Vaters, die ich untersuche und die mich auf den Sarg aufmerksam machen. Nun kann ich den Sarg öffnen. Ich nehme den Eimer, schaue hinein und nehme den Lappen und den Beutel. Den Eimer stelle ich jetzt vorsichtig ab, damit das Wasser nicht herausläuft (*carefully put bucket down*). Ich öffne den Beutel, schaue hinein und finde das Notizbuch und ein Sandwich. Beides nehme ich und lege den Beutel ab. Jetzt nehme ich noch den Kugelschreiber, die Taschenlampe und die Tafel.

## Notizen und Briefe

Ich lese im Notizbuch die Geschichte der Zwillinge Thai und Tzen (siehe auch Handbuch). Im Buch finde ich einen weiteren Brief von Vaulker an meinen Vater vom 23.2.1990. Ich erfahre, daß die leere Grabstätte die des verbannten Zwillinges Tzen ist. Nun untersuche ich noch einmal das Notizbuch. Auf der letzten Seite finde ich eine Prägung, kann aber die Schrift nicht lesen. Mit Hilfe der Holzkohle, mit der ich zweimal über die Seite reibe (*rub page with charcoal*), kann ich auch diese Seite lesen. Bevor ich die Grabstätte verlasse, lege ich die Holzkohle, das Notizbuch, die Briefe, die Seite und die Karte ab.

Auf dem rutschigen Weg (*Slippery Path*) liegt ein Handschuh, den ich aber ohne Hilfe nicht nehmen kann. Also bitte ich Sam, den Handschuh aufzunehmen (*Sam, take glove*). Jetzt kann ich Sam den Handschuh abnehmen. Auf dem Reitweg (*Bridle Path*) liegt ein Knochen, den ich aber vorerst liegenlasse. Da der Knochen für Sam eine große Anziehungskraft besitzt, bleibt er bei ihm. Nun kann ich problemlos zum Strand hinabgehen. Da laut Handbuch die Ebbe um 11.15 Uhr ihren niedrigsten Stand erreicht, muß man zur Not bis zu dieser Zeit warten. Am Strand (*Beach*) liegt Vaulkers Leiche, die ich untersuche. Ich finde eine



"...all but one small boulder..."



"...always seemed much colder..."



"...a gold plaque..."



"...elaborate inscriptions..."

zerrissene Notiz, aus der hervorgeht, daß Tzen wohl nicht tot ist, sondern sein Unwesen in der Nähe treibt. Vor dem Eingang in die Höhle stelle ich die Taschenlampe an. Der Weg durch die Höhle ist **SOUTH - WEST - UP - SOUTH-UP-UP**.

An der Rückseite des Hauses (*Rear of House*) lege ich die Taschenlampe ab und hole aus dem Schuppen im Osten (*Shed*) den Hammer. Im Gebüsch am Haus (*Sbrubbery*) entdecke ich ein Fenster, das sich öffnen läßt und mir den Zugang ins Haus ermöglicht.

Im Arbeitszimmer (*Study*) finde ich ein altes Buch mit dem Titel "Revelations of Klaadra" (siehe Handbuch). Ich setze mich auf den Stuhl und untersuche von hier aus den Schreibtisch. Das Loch, das in den Schreibtisch gebohrt worden ist, enthält einen Gegenstand, an den ich mit Hilfe des Kugelschreibers gelangen kann. Dazu stecke ich den Kugelschreiber in das Loch, schaue unter den Stuhl und kann nun die Dokumente aufnehmen und lesen.

### Die Ente ist hungrig

Im Wohnzimmer (*Lounge*) nehme ich den prunkvollen Schlüssel und untersuche die Eichentäfelung. Beim Anfassen (*touch oak panels*) entdecke ich ein loses Stück Holz, das sich bewegen läßt (*move loose panel*) und eine kleine Nische freigibt, in der sich eine Stange befindet. Bevor ich das Fenster öffne und das Zimmer nach Osten verlasse, lege ich noch die Dokumente und die Notiz ab.

Auf dem Rasen (*Lawn*) sehe ich eine Ente, die fürchterlich zu quaken anfängt, wenn man einfach weiter geht. Also gebe ich ihr mein Sandwich, was sie zur Ruhe bringt. Jetzt kann ich problemlos das Sommerhaus betreten (*Summerhouse*). Ich untersuche die Truhe, die ein eiserner Haken geschlossen hält. Diesen kann ich mit Hilfe des Hammers öffnen (*hit clasp with hammer*). Dann lege ich den

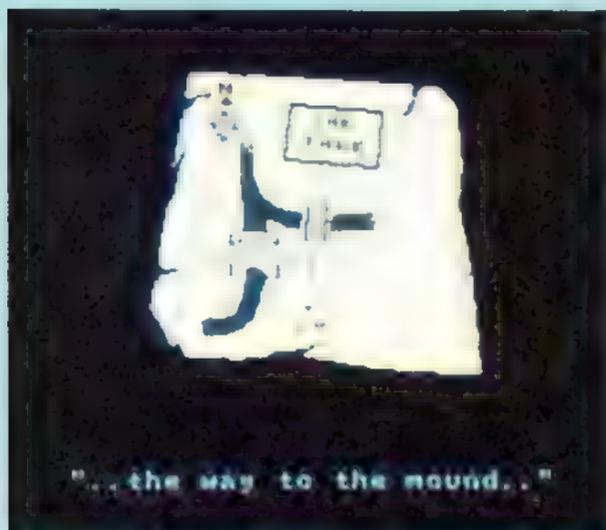


"...sting to the south..."

Hammer ab und sehe in die Truhe, in der sich eine Statue befindet, die ich aber nicht mitnehmen kann.

Danach verlasse ich das Haus und den Garten. Ich nehme allerdings nicht wieder den Weg durch das Haus, da ich durch die Höhle nicht zurückkehren kann. Das Gartentor, das sich nicht von außen öffnen läßt, kann man von innen problemlos öffnen. Vorher öffne ich aber noch den Briefkasten, in dem sich ein Brief befindet, den ich, nachdem ich ihn gelesen habe, gleich wieder ablege.

Ich gehe jetzt zunächst zum Friedhof (*Churtyard*), wo ich die Stange ablege, die ich hier später brauche. Da ich für die nächste Aufgabe Sams Hilfe benötige, gehe ich zum Reitweg zurück. Um Sam zum Mitkommen zu überreden, nehme ich einfach den Knochen auf. Der 'Winding Path' ist ein guter Ort, alle Gegenstände, bis auf den Knochen, abzulegen. Auf dem Felsvorsprung (*Ledge*) liegt ein Stock, den ich benötige. Jetzt gehe ich solange über die beiden Brücken (*Packhorse bridge, Wooden bridge*), bis ich stolpere. Daraufhin löst sich ein Pfahl, den ich mitnehme. Den vorher aufgenommenen Stock lege ich bei den anderen Gegenständen ab. Da ich nun durch Sumpfgebiet gehen muß, darf ich außer dem Knochen nichts bei mir tragen, also werfe ich den Pfahl auf dem rutschigen Weg (*Slippery Path*) weg und bitte Sam, diesen aufzunehmen (*throw pole, Sam, get pole*). Jetzt kann ich durch das Sumpfgebiet bis zur Marsch gehen (*Marsh*).



## Mit dem Kahn nach Osten

Hier nehme ich Sam den Pfahl ab, steige in den Stechkahn und fahre nach Osten, nach Norden und dann nach Süden. Ich gelange zur ersten Insel (*Grassy Island*), auf der ein Monolith steht. Ich steige aus, lese das Wort 'kwah' auf dem Monolith und sage es: 'say kwah'. Dann steige ich wieder in den Kahn und fahre nach Norden, Osten, Süden und Norden zur nächsten Insel (*Rocky Island*). Hier sage ich erneut 'kwah', woraufhin der Priester Thai erscheint. Nun fahre ich über Süden und zweimal Westen zur Marsch zurück. Nachdem ich den Kahn verlassen habe, lege ich den Pfahl ab.

## Zwei Wege, ein Tier

Jetzt geht es daran, ein Tier zu beschaffen. Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Ich hole den vorsichtig abgestellten Eimer mit Wasser und gehe zur Grassy Bank. Im Loch befindet sich ein Kaninchen, das ich aber mit der Hand nicht erreichen kann. Also schüttele ich das Wasser ins Loch (*fill water into burrow*) und erhalte das Kaninchen.

2. Vom unebenen Pfad (*Uneven Path*) aus gehe ich nach Osten (*Oak Wood*) in ein Labyrinth auf zwei Ebenen. Jetzt gehe ich nach Süden und schaue mir durch die Eingänge von 'exits' an, welche Ausgänge von hier möglich sind. Es geht nur nach Osten. Man kann in die andere Ebene gelangen, indem man einen Gegenstand aufnimmt. Ich nehme also Sam auf und

sehe durch 'exits', daß ich jetzt nach Süden und Westen gehen kann. Ich gehe zweimal nach Süden und gelange zum Schilfbeet (*Reed Bed*), wo ich einen Fisch finde. Der Rückweg geht so: **NORTH-NORTH-WEST**.

Jetzt muß ich Sam ablegen und gleich wieder aufnehmen, um in die erste Ebene zurückzukehren. Nun kann ich nach Westen auf den unebenen Pfad zurückkehren.

Ich gehe zum Ablageplatz meiner Gegenstände zurück (*Winding Path*) und nehme den Handschuh, den ich anziehe. Man sollte auch nicht vergessen, Sam wieder herunterzulassen.

## Die Krähe hat die Münze

Das nächste Ziel ist die Bergspitze (*Pinnacle*). Hier gebe ich der Krähe entweder das Kaninchen oder den Fisch, woraufhin sie die Goldmünze fallen läßt. Ich nehme die Münze auf und betrachte sie. Auf der einen Seite sehe ich eine Glocke, auf der anderen befinden sich 13 Ringe.

Vom Ablageplatz hole ich dann den Lappen, den Schlüssel und die Tafel. Bevor ich durch das Tor zum Haus zurückgehe, lege ich den Knochen ab, damit mir Sam nicht weiter folgt. Man kann ihn auch in die Garage bringen, in der sich viele Dinge befinden, die ihn veranlassen, mir nicht zu folgen.

Jetzt gehe ich zum Friedhof (*Churchyard*) zurück, lege die Tafel ab und nehme die Stange. Mit

Hilfe des Lappens säubere ich die Grabsteine und lese sie. Die Tür in die Kirche läßt sich mit dem Schlüssel aufschließen. Im Glockenraum (*Bell Room*) hängt ein Seil herunter. Ich mache einen Knoten ins Seil (*knot rope*) und klettere hinauf (*climb rope*). Man darf auf keinen Fall die Leiter hinaufklettern!

Im Glockenturm hängt natürlich eine Glocke, die ich 13mal mit der Stange schlage (siehe Münze) (*hit bell with rod*). Danach klettere ich vorsichtig wieder am Seil herunter (*climb carefully down the rope*). Vor der Kirche lege ich die Stange ab und nehme die Tafel auf.

'The Folly' ist mein nächstes Ziel. Hier gibt es jetzt einen Weg nach unten, der in eine Grabkammer führt (*the secret tomb*). In ihr befindet sich der Priester Thai, dem ich die Goldtafel gebe, womit das Spiel gelöst ist und die Welt gerettet ist. □

Wolfgang Fröde



Für das ASM-Shirt bitte Bestellkarte benutzen!

TRONIC Verlag ● Postfach 870 ● 3440 Eschwege

Rainer Bopf:  
Kompromißlose  
Abbild einer Ech-  
ten  
Foto: Siegr



Rainer Bopf (50), Ziehva-  
ter der unter 'Thalion' er-  
scheinenden Mittelstrek-  
ken-Airliner-Simulation  
AIRBUS A320, verkörpert  
für den ostwestfälischen  
Hersteller die Entdeckung  
schlechthin. Sein Know-  
how basiert auf 25 Jahren  
intensivster Arbeit inner-  
halb der (inzwischen) mi-  
kroprozessor-gesteuer-  
ten Computerwelt. Auf der  
AMIGA '91 in Köln trat er  
erstmals ans Licht der Öff-  
entlichkeit, vornehmlich,  
um nunmehr seine - so ge-  
sehen - vierte Flugsimula-  
tion zu präsentieren.

## Realisation

# projektorientierten Idealismus'

**S**ein persönlicher Hang  
zu all dem, was sich  
erst unter maschinen-  
betriebener Kraft in  
die Lüfte bewegt und  
sein daraus resultie-  
rendes Interesse an Flugsimulatoren  
im besonderen machen Bopf zum  
sachkompetenten Geschäftspartner  
und Mitarbeiter der Software-Branche.

Das Entdecken beiderseits füreinan-  
der und für ein solides Projekt kam erst  
im Frühjahr 1991 zustande, bis dato  
führte 'Captain' Bopf in Sachen Flugsim-  
ulatoren ein rein privates, ein Schat-  
tendasein.

Den 'ein oder anderen' Simulator,  
den er in den Jahren zuvor program-  
mierte, schuf er eben 'nur so für sich  
selbst', für seinen eigenen Bedarf -

oder Spaß - Airbus A320 (siehe auch  
*Preview ASM 12/91 und Testbericht  
ASM 02/92*) wäre dann fast der vierte  
im Bunde der Bopfschen Privatumsat-  
zungen geworden, wäre er nicht im  
Herbst 1990 von Dritten zu einem Mo-  
dellversuch überredet worden, der  
ihm letztendlich seinen Auftritt - jüngst  
auf der AMIGA '91 in Köln - ermöglichte:  
Raus aus dem stillen Kammerchen  
und rein ins Software-Business. 'Das  
Ding muß vermarktet werden.' Wie  
günstig gutgemeinter Rat sein kann,  
und wie eine solide, praxisorientierte  
Idee unter Einfluß einschlägiger Publi-  
sher-Erfahrung in ein erfolgreiches

# Jenseits von Interceptor und Flight Sim.

Produkt umgesetzt werden kann, wird am Airbus deutlich...

Wir hatten auf der AMIGA '91 die Gelegenheit, mit Rainer Bopf, 'Thalions' Backdoor- und Background-Man, Mitarbeiter und Berater, zu sprechen...

**?** Die 1:1-Umsetzung vom Luftbansa-Airbus A 320 auf Amiga oder PC - ist das überhaupt möglich?

**!** Na klar! Im Airbus selbst befindet sich ein MC 68.000er Prozessor... (lacht).

**?** Herr Bopf, Sie sind...

**!** 50, verheiratet, zwei Kinder.

**?** Wenn ich mich hier auf der Messe umsehe, fallen Ihre Aktivitäten und Ihr Auftreten innerhalb dieser relativ jungen Branche ein wenig aus der Rolle. Die Frage liegt nicht fern: Was bewegt einen gestandenen 50er dazu, im Spiele-Software-Business tätig zu werden. Wo liegen die Grundlagen, woher rührt das Interesse?

**!** Es sind wohl zunächst zwei Parallelen, die zwischen mir und den ganzen Menschen hier auf der Messe bestehen: Ich programmiere gern, viel und wohl schon länger, als die meisten dieser Freaks hier, das ist das eine. Des weiteren bin ich leidenschaftlicher Flieger. Man bringe beide Eigenschaften - Fliegen und Programmieren - auf einen Nenner. Das Ergebnis ist der Flugsimulator.

**?** Und wenn ich Sie richtig einschätze, wird nicht nur der Nenner für unser Gespräch von Bedeutung sein. Herr Bopf, was steht im Zähler?

**!** Da steht, genau genommen, eine vier... mit starker Tendenz zur fünf.

**?** Vier Flugsimulatoren also, und der fünfte in Arbeit?

**!** Ja, wenn Sie wollen - wobei sich besagter Fünfter im Vergleich zu seinen Vorgängern vom Konzept her stark abheben wird.

**?** Ist es richtig, daß Sie sich Ihre programmiertechnischen Fähigkeiten einstmals aus beruflichen Gründen angeeignet haben?

**!** Das ist richtig, ja.

**?** Wann genau, und vor allem: in welchem Zusammenhang haben Sie mit dem Programmieren begonnen? Womit verdient Rainer Bopf seine Brötchen, wenn es nicht der Airbus ist? Sind sie Pilot - bei der Luftansa?

**!** Nee, das ist nicht ganz richtig. Ich bin Offizier bei der Luftwaffe, zur Zeit aktiv in einem der neuen Bundesländer.

Vom Fachlichen her bin ich seit recht langer Zeit - Mitte der 60er Jahre - unter anderem eingesetzt im Bereich der Datenverarbeitung. Angefangen hab' ich als Laienprogrammierer. Nach einer

Ausbildung in den Staaten hab' ich sechs Jahre lang programmiert, auf damals hochmodernen Rechnern, von denen heute niemand mehr etwas weiß.

**?** So richtig nach Lochstreifen-Manier?

**!** Ja, Lochstreifen und auch Holerith-Karten, welche in USA übrigens schon Ende des 19. Jahrhunderts erstmals zum Einsatz kamen (Anm. d. Red.: aus 'Holerith' entwickelte sich schon kurz nach der Jahrhundertwende 'ABM', später dann 'IBM'), eben alles, was es da Schönes gab. Bin dann innerhalb der normalen Karriere ins Management eingestiegen, ab 1974 im weitesten Sinne Management von Führungssystemen.

**?** Was heißt das im einzelnen?

**!** Unter Führungssystemen versteht man die Kombination aus Fernmelderei und Datenverarbeitung - für die Luftwaffe und die Bundeswehr insgesamt.

Dienstlich erfolgte meine letzte Programmierung schon 1972. Daher resultiert also die Erklärung für den Hang oder Drang, moderne Technik auf dem Gebiet wieder mal selbst an der Basis auszuprobieren.

**?** Daher also das Hobby, zu programmieren. Was hat es mit der Fliegerei auf sich, Herr Bopf? Ebenfalls Ihr Hobby, oder eher beruflicher Aspekt?

**I** Das mache ich seit 1963. Es ist in der Tat das andere Hobby.

**?** *Aktivfliegen?*

**I** Ja, selbstverständlich. Angefangen mit Segelfliegen 1963, Motorflug-Ausbildung 1966 in den USA, Los Angeles, parallel zur Programmierer-Ausbildung, dann - wenn man so will - nebenbei geflogen in der Bundeswehr bis etwa 1978 im Rahmen der Bundeswehr-Sportflug-Gruppe. Es wurde damals auf Bundeswehr-Gerät geflogen, die Maßstäbe bei den Maschinen, die man flog, waren auch professionell.

**?** *Dennoch war es eine Art Hobby?*

**I** Ja, natürlich. Ich bin auch mehrere Flug-Rallyes geflogen, habe auch einige gewonnen.

**?** *Das ist also die Verbindung, oder das Motiv, Flugsimulatoren zu schreiben. Herr Bopf, sie erwähnten am Anfang unseres Gesprächs die magische Zahl vier. Der Airbus ist uns allen nun ein Begriff, was hat es mit den drei Vorgängern auf sich?*

**I** Ja, genau gesagt ist der Airbus schon mein fünfter Simulator, den ich geschrieben habe. Ja, sie staunen, es werden immer mehr. Die anderen hatten zum Beispiel für heutige Verhältnisse solch primitive Ach-Bit-Rechner wie den 'SCMT' (*Anm. d. Red.: 'Elektor'-Nachbau aus dem Jahre '76 mit alphanumerischem Screen, 25-Zeilen-Auflösung, ...*) zur Grundlage. Auf dem habe ich übrigens zwei Simulatoren geschrieben, so mit Landebahnen aus Plus-, Komma- oder Minuszeichen, wie Sie sich vorstellen können. Ich hatte eigentlich auch nie die Absicht, die Dinger in irgend einer Form zu vermarkten.

**?** *Wie ging es dann weiter?*

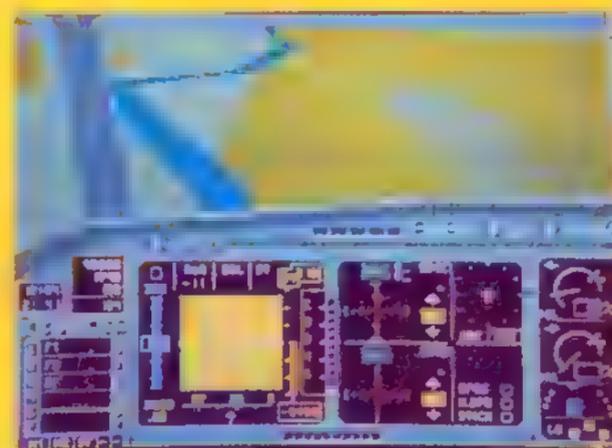
**I** Dann folgte einer auf dem 'Apple 2+', angelehnt an den 'Sublogic-Flight Sim.'. Der größte Unterschied bestand im Grunde an dem europäischen Navigationsumfeld. Das hatte der von 'Sublogic' nicht. Ja, und dann hab' ich mich eben an den 'Amiga' gewagt. Der erste Vorversuch kam in 'C', hier hatte mich jedoch die Geschwindigkeit nicht sehr befriedigen können. Bin dann auf meine Lieblings-'Sprache' 'Assembler' umgestiegen. Ja, der zweite 'Flieger' auf 'Amiga' wurde dann die Basis für den aktuellen Airbus.

**?** *Den Sie natürlich auch der User-Welt vorenthalten wollten...*

**I** Ja, auch diesen hier hab' ich bis vor etwas über einem Jahr nur für mich geschrieben. Als der damals so richtig ausreifte, fragten mich Freunde, warum ich den denn nicht veröffentliche.

**?** *Und damals sind Sie an 'Thalion' herangetreten?*

**I** Nein, es war der Februar oder März des vergangenen Jahres, als ich dann endlich angefangen hatte, mich mal umzusehen, wie man so etwas überhaupt machen kann - und bin dann letztlich an 'Thalion' geraten.



**A320: Navigieren nach Funkleitfeuer-System. Foto: Amiga**

**?** *Inwieweit hat 'Thalion' bei der Umsetzung nun letztendlich aktiv mitgewirkt?*

**I** Nun, bis vor eineinhalb Jahren hatte mein Airbus keinen - sagen wir mal - Spielecharakter, dieses Schema mit Überprüfungsflügen zum Beispiel ist erst entstanden aufgrund der Tatsache, daß dieses Programm ein Spiel werden sollte.

Also vom reinen Simulator wegkommen. Das hatte ich ursprünglich nicht so geplant.

**?** *Woher stammen Ihre Grundkenntnisse, was beispielsweise Technik oder Flugverhalten des Airbus angeht?*

**I** Meine persönlichen stammen aus gesammelten Piloten-Testberichten, in welchen dieses Flugzeug besprochen wurde.

**?** *Und für den letzten Schliff haben Sie später, schon gemeinsam mit 'Thalion', bei Airbus selbst angeklopft. Hatten Sie die Kontakte mitgebracht?*

**I** Nein. Als wir in die Phase kamen zu verifizieren, haben wir den Kontakt mit 'Airbus Industries' und 'Lufthansa' aufgenommen.

**?** *Das heißt, der Kontakt ist erst durch das Programm zustande gekommen.*

**I** Ja, richtig. Wobei die Mitarbeit der 'Lufthansa' von der fachlichen Seite - über das Marketing kann ich an dieser Stelle wenig sagen - her lediglich noch darin bestand, daß ich den Simulator dem Chefpiloten für 320-Flugzeuge bei der Lufthansa zur Ansicht vorgelegt habe, und der dann noch verschiedene Hinweise gab, die zur perfekten Umsetzung auf den Amiga sehr dienlich waren.

## SPECIAL PROFILE

**?** *Das heißt, der A320 ist so realistisch umgesetzt, wie es nur möglich ist?*

**!** Ja, und darauf lege ich großen Wert. Irgendwelche Spielereien, wie Rückansicht oder ähnliches gibt es in diesem Programm nicht, das hat auch kein 320-Pilot zur Verfügung. Und die Steuerung - die ist 1:1 vom echten Vogel übernommen.

**?** *Herr Bopf, warum haben Sie sich gerade für den Airbus entschieden?*

**!** Mein Anreiz liegt in der gedanklichen Brücke zwischen Fliegen und Computersteuerung begründet. Und der sehr moderne A320 ist nahezu komplett über den Computer zu navigieren. Darüber hinaus ist das Modell eines Kurz- oder Mittelstrecken-Airliners natürlich interessant, will man im Bereich Kurzflüge arbeiten. Jeder Spieler findet einen Flughafen in seiner Nähe, es sei denn, er wohnt in Uhersee

**?** *Das ist in Interesse des potentiellen Käufers. Wo bleibt die Herausforderung für Sie persönlich?*

**!** Das kann ich Ihnen sagen. Neben den angesprochenen Vorteilen, die auch zu meiner Motivation führten, wollte ich erstmals mit zwei Triebwerken arbeiten.

**?** *Wieviel Zeit hat der Airbus A320 also insgesamt in Anspruch genommen?*

**!** Entwicklungszeit = nun, ich würde mal sagen, alles in allem: dreieinhalb Jahre

**?** *Eine abschließende Frage: Spielen Sie auch die artverwandten Jet-Fighter-Simulationen? Gibt es darunter persönliche Favoriten?*

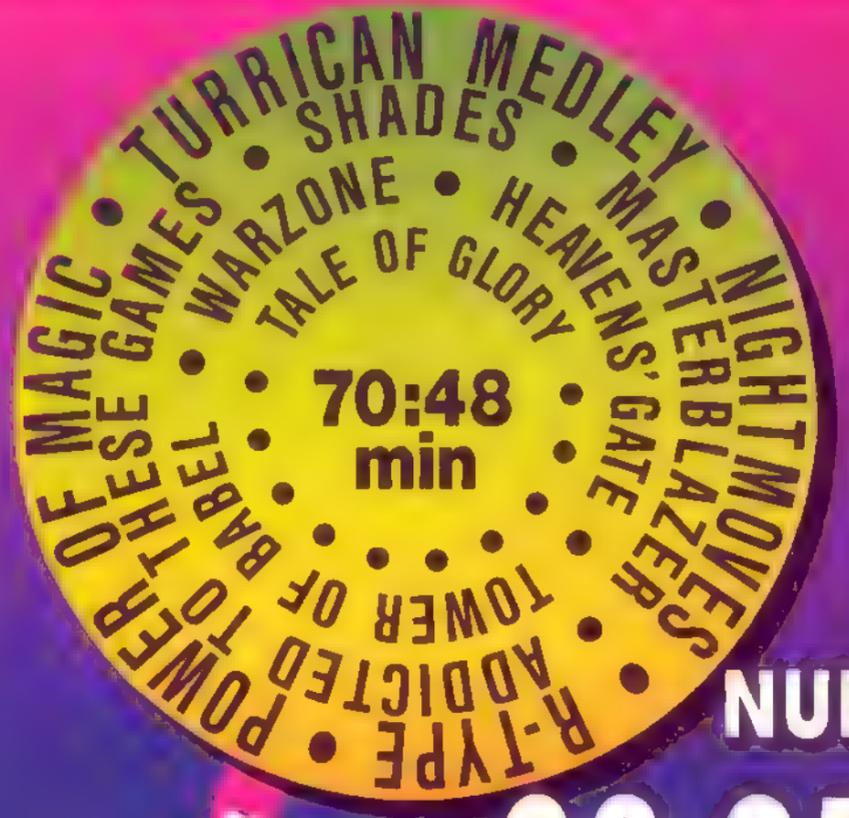
**!** Ja, selbstverständlich. Für mich ist der schönste immer noch der 'Interceptor'. Und der wird's wohl auch noch 'ne Weile bleiben.

**"Moderne  
Technik selbst  
an der  
Basis ausprobieren..."**

Matthias Siegl

# CHRIS HÜLSBECK'S SHADES

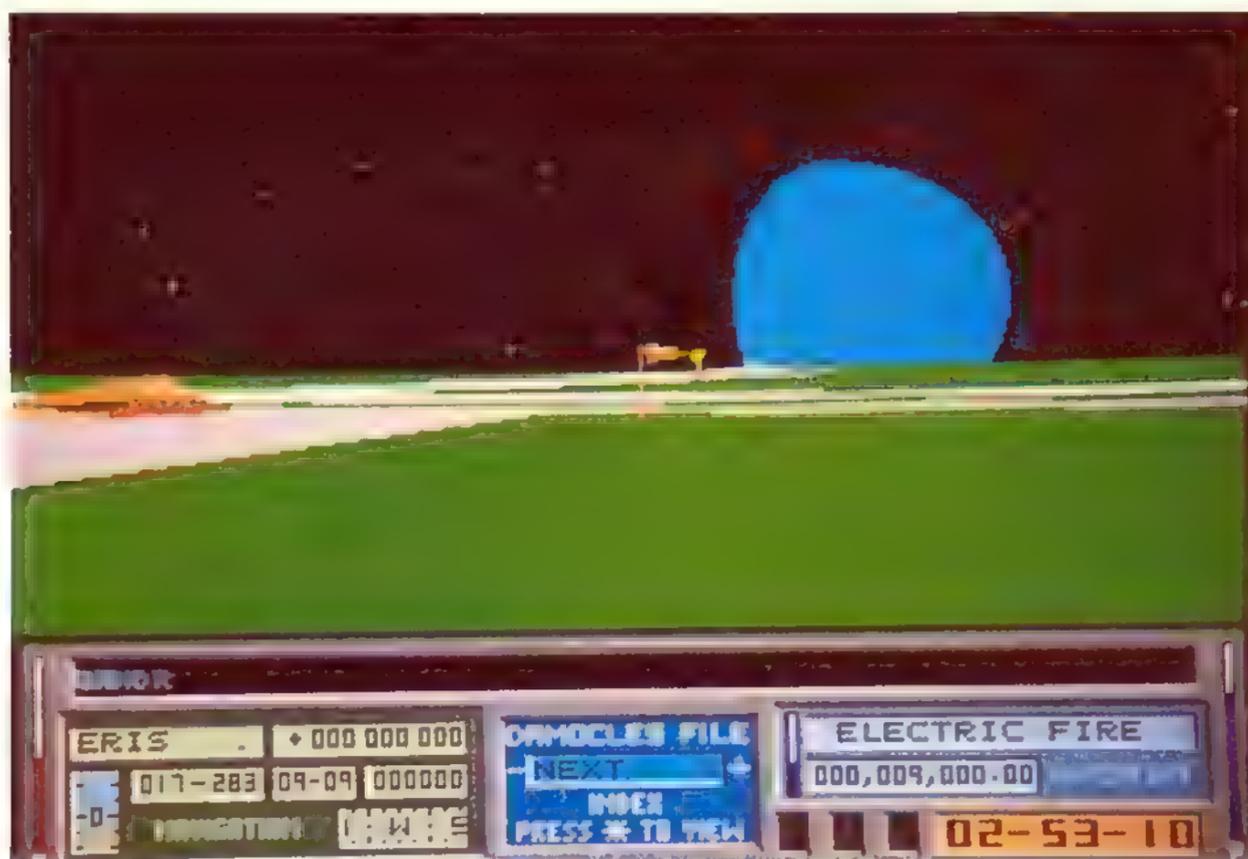
SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



NUR

23,95

DM



## Söldner im Streß

# Eris darf nicht untergehen...

**D**amit diesem Helden das Leben nicht allzu schwer fällt, sei ihm hier etwas Orientierungshilfe mit auf den Weg gegeben. Mögen ihm die folgenden Karten Orientierungshilfe und die gesammelten Informationen Beistand auf seinem Weg zum Erfolg sein.

### Stoppt Damocles!

Die gestellte Aufgabe besteht darin, innerhalb der verbliebenen Zeit von drei Stunden und zehn Minuten den Planeten Eris vor dem für Eris und für den Kometen Damocles tödlichen Zusammenstoß zu retten. In Capital City 9.8, "The State President Office", erhält man die entsprechenden ersten Informationen. Präsident Margaret läßt sich ihr Angebot auf bis zu 25 Millionen ECUs hochhandeln. Versuche, noch höher zu gehen, macht sie nicht mehr

mit. Im *Damocles File* findet sich noch ein zweites Angebot von Lloyds Group 4 über noch einmal 25 Millionen, falls man es schafft, den Zusammenstoß von Damocles mit Eris zu verhindern, ohne Damocles zu zerstören. Es gibt mehrere Möglichkeiten:

In Ur 9.2 (B) steht neben dem Piano die Novabombe. Um sie zu zünden, braucht man die vier Novatrigger. Ei-



nen findet man im *Sideboard* auf Ur 7.1, hier braucht man den *Door Key B*, den man auf Bare Island 6.5 (B) findet. Den zweiten gibt es im *Cupboard* auf Snow Island 3.0, den dritten findet man in der HIFI-Anlage, die für 40.000 ECUs auf Chaldaea 5.6 erhältlich ist. Den letzten schließlich gibt es im Waschbasin, das sich hinter der Geheimtür hinter dem Tisch auf Metis 5.6 findet.

Das für die HIFI-Anlage nötige Kleingeld besorgt man sich, indem man geklaute Sachen in den leeren Kaufhallen verscherbelt. (Auf Mentor 5.3 erzielt man geradezu phantastische Preise.) Wenn man die fünf Geräte beisammen hat, ist die Sache ganz einfach: Man legt die Novabombe auf der Stirnseite von Damocles ab, begibt sich in ausreichende Entfernung und zündet die Novabombe, indem man die vier Novatrigger auf "ON" dreht.

Das Fax auf Ur 7.1 gibt den Hinweis auf eine zweite Möglichkeit: Mit dem Zeitzünder (Bare Island 6.2 (B)) und acht Sprengkörpern geht es auch. Die Sprengkörper - einer mehr als nötig - finden sich an folgenden Orten: Auf Dion North 0.5, auf Snow Island 6.4 (B) - (es gibt hier tatsächlich einen Auf-

zug!), auf Ur 5.2 (B), auf Ur 1.2 (B), auf Theon 2.3 und auf Vulcan 8.8. Auf Bare Island 6.5 im dritten Stock entdeckt man gleich drei dieser Dinger.

Man begibt sich wiederum auf die Stirnseite des Kometen, stellt auf dem Zeitzünder eine ausreichende Zeit

**"Es gibt nichts Stabileres als die Bahnen der Gestirne am Firmament." Diese philosophische Einsicht nützt recht wenig, wenn einmal ein Komet Amok läuft und einem bevölkerten Planeten die Vernichtung droht. Da es jedoch auch in der Zukunft Helden gibt, sollte sich der Untergang abwenden lassen.**

zum Rückzug ein, legt sieben Sprengkörper ab, stellt die Power mit dem Zehnerblock auf Maximum, schaltet mit dem verbliebenen Sprengkörper den Zeitzünder ein, legt den achten, nun aktivierten Sprengkörper zu den sieben anderen und entfernt sich eiligst.

Wenn man im Zeitrahmen bleibt, erwirbt man sich mit diesen beiden Lösungen die Belohnung von 25 Millionen ECUs.

## Das Aus für Icarus

Um auch noch die 25 Millionen von Lloyds Group 4 zu erhalten geht man im Prinzip genauso vor, nur sprengt man nicht den Kometen, sondern den Planeten Icarus, der ansonsten völlig wertlos ist. Man muß hier nur darauf achten, daß die Sprengung vor Count Down 1.40 erfolgt, später funktioniert es nicht mehr.

Durch die rechtzeitige Sprengung von Icarus wird Damocles aus seiner Bahn geworfen und in eine harmlose Umlaufbahn gebracht. Der Komet kann so als Touristenattraktion ausgebaut werden, wie es Lloyds Group 4 beabsichtigt.

## Die Pyramiden von Midas

Nach diesen drei Möglichkeiten, das Problem zu lösen, kommen wir nun zur vierten, in der auch das Geheimnis der Pyramiden von Midas gelüftet wird. Wie allgemein bekannt, stehen auf dem Planeten Midas 16 Millionen Pyramiden, die einzeln nach dem Hexadezimalsystem durchnummeriert sind. Die Hoffnung, in einer dieser Pyramiden einen interessanten Gegenstand zu finden, sind berechtigt, nur wird man sich davor scheuen, alle Pyramiden einzeln durchzusehen.

Der Ausweg: Auf Dion East 6.0 findet sich der *Door Key D*, mit dem man in das *Novagen Office* auf Birmingham Is-



### Was mag in diesem Gebäude zu finden sein?

land 2.11 reinkommt. Im *Novagen File* und im *Novagen Safe* (den man mit einem im Zeitzünder auf 3 gestellten Sprengkörper öffnen kann) erhält man Hinweise. Der Weg ist schließlich folgender: Auf Lucan 024.291, Ort 0.7 findet sich neben dem *Red Beacon* eine Lesebrille, die man sich besorgen muß. Die Sphinx auf Acheron 3.6 hat seitlich eine Geheimtür, die in einen Raum führt, an dessen Wand eine Geheimschrift angebracht ist. Mit der Lesebrille im Besitz kann natürlich von einer Geheimschrift keine Rede mehr sein. Die Zahlen, die wir lesen sind: 68 09 20 33. Spezialisten können sich nun auf Midas auf die Suche begeben und das Ordnungssystem der Pyramiden entschlüsseln. Für alle anderen folgender Tip: Die Pyramide mit der genannten Nummer findet sich im Bereich der Koordinaten 577.341.

## Wunschträume...

In der Pyramide steht ein magischer Kristall, der als solcher vorläufig noch unbrauchbar ist. Um ihn benutzen zu können, kaufe man sich für 16000 ECUs das Buch auf Capital City 13.15. (Zum Studieren des Buches sollte man

den magischen Kristall vorher ablegen.) Das Buch mit dem Titel *"Wishful Thinking Of A Mercenary"* enthält acht interessante Wünsche, die sich erfüllen lassen wenn wir die Seiten aktivieren, während wir im Besitz des magischen Kristalls sind. Aber Achtung, der magische Kristall kann nur einen Wunsch pro Runde erfüllen und nicht alle acht Wünsche sind sinnvoll und erfüllbar.

Jedenfalls enthält das Buch auch zwei Wünsche, die sich auf die Rettung von Eris und Damocles beziehen (somit Lösung vier und fünf). Ein Wunsch hilft bei dem Problem mit der knapp bemessenen Zeit, ein weiterer erfüllt das Bedürfnis nach einem andersfarbigen Universum. In Wunsch Numero Sieben ist schließlich die Rede von einem Gerät namens *"The Authors Computer"* und man erfährt, wie dieser bedient wird.

## The Authors Computer - wo er steht und wie er geht

Auf Birmingham Island 13.14, etwas versteckt, steht das Haus des Autors selbst. Die Türe A ist verschlossen, und da der Autor den Schlüssel offensicht-

lich mitgenommen hat, muß die Tür auf die übliche Weise mit einem auf 3 gesetzten Sprengsatz geöffnet werden.

Empfangen wird man mit Warnhinweisen, die getrost ignoriert werden können. Im Erdgeschoß finden sich "The Authors Chair", "The Authors Desk", sowie "The Authors Computer". Versucht man, den Tip von Seite 7 des Wunschbuchs zu befolgen und setzt sich zur Inbetriebnahme des Computers in den Stuhl, funktioniert die Sache nicht. Es gelingt aber, wenn wir uns Computer und Stuhl schnappen, uns vor die Tür begeben und dort noch einmal versuchen, uns in den Stuhl des Autors zu setzen. Es klappt, und der Computer ist betriebsbereit. Gleichzeitig stellt man fest, daß "The Authors Chair" auch ein sehr brauchbares Fahrzeug darstellt.

Mit dem Computer lassen sich vier Parameter verändern:

0) Hier lassen sich die Farben des Sonnensystems Dialis zwischen 0 und 511 verändern, Standard ist 327.

1) Dasselbe für die Cockpitfarben, Standard ist 139.

2) Perspektivische Sicht zwischen 0 und 10, Standard ist 8.

3) Das Zeittempo läßt sich zwischen 0 (= schnell) und 10 (= langsam) regu-



**Den Schlüssel nicht vergessen!**



**Im Anflug...**

lieren. Standard ist 6.

4) Hier lassen sich die Himmelskörper nummernweise (vgl. Liste *Dialis, Planets, Moons*) einer nach dem andern auf Knopfdruck in die Luft jagen. Beim zeitgerechten Sprengen von Damocles bzw. Icarus erhält man selbstverständlich die ausgelobten Belohnungen. Macht man Dummheiten, gibt's natürlich Ärger, wobei das schöne Feuerwerk aber für manches entschädigt.

(Es gibt noch eine unkonventionelle Möglichkeit, an den Computer des Autors heranzukommen: Man greift ihn sich einfach durch das Fenster. Man kann auch versuchen, sich vom Fenster aus in den Sessel des Autors zu setzen - da rumpelt der Computer: Die Sache hat ihre Tücken!)

## Allgemeine Informationen

Beim (erstmaligen) Eintritt in die Atmosphäre von Monden und Planeten erhält man über das Cockpit Informationen allgemeiner Natur über diese Himmelskörper. Auf Tolosa wird man konkret vor den Verteidigern dieses Mondes gewarnt. Diese greifen auch unweigerlich an, treffen aber in der Regel nicht vor dem dritten Angriff und lassen sich mit einiger Übung zuverlässig mit den Missiles erledigen.

Auch beim Betreten verschiedener Gebäude und Zimmer erhält man mehr oder weniger interessante Informationen, z.B. in Birmingham Island 2.11 und 2.11 (1), Capital City 12.14 (1), 15.12 (B), Chaldaea 6.8 (1), Vesta 3.7 usw. Im Finanzamt auf Capital City 1.1 (1) wird man veranlaßt, Steuern zu zahlen, beim Rechtsanwalt auf Metis 0.6 (8) wird man Reparationszahlungen los. (Je weniger Geld man dabei hat, desto billiger wird es, man braucht die Räume natürlich auch überhaupt nicht zu betreten.)

Auf Bacchus 1.3 kann man "double or quits" spielen - seinen Besitz also

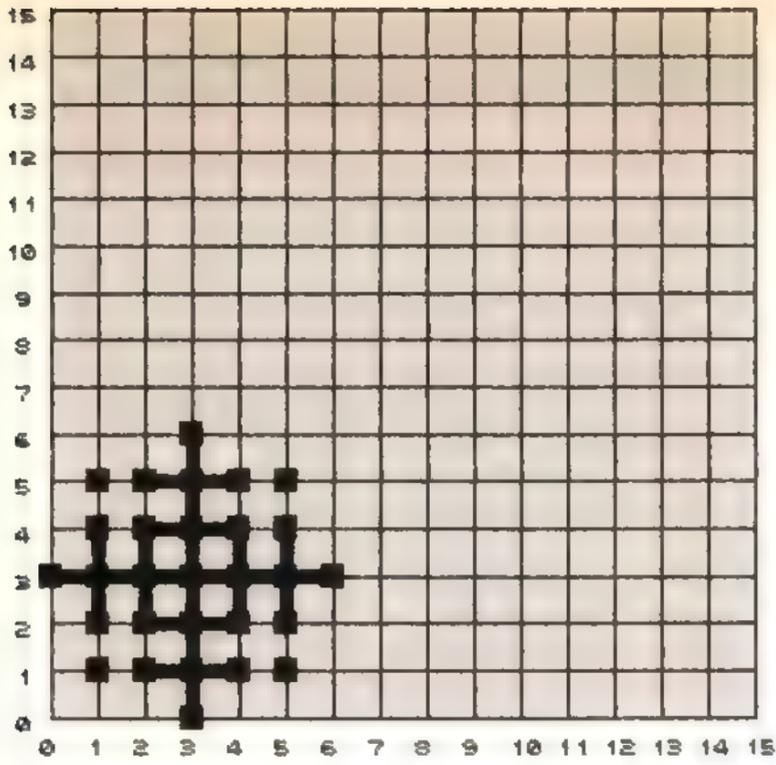
verdoppeln oder ganz verlieren (Spielstand speichern!). Auf Cyclopes 2.2 findet die Ziehung der Lotterie statt. Es empfiehlt sich aber vielleicht, vorher auf Clotho 1.0 ein Los zu beschaffen. Neben diesen Informationen, die an bestimmte Lokalitäten gebunden sind, gibt es auch eine Reihe von transportablen Gegenständen, die auch allerlei Wissenswertes in sich bergen. Hier ist die Liste:

- Anafone - Birmingham Island 2.11 (1)
- Book - Capital City 13.15
- Clipboard - Snow Island 3.0
- Damocles File - Capital City 9.8
- Fax - Ur 7.1
- Filofax - Metis 0.6 (9)
- Memo Pad - Bare Island 6.5
- Museum Guide - Cronus 5.5
- Note Pad - Birmingham Island 0.10 (G)
- Novagen Cabinet - Birmingham Island 2.11 (1)
- Novagen Safe - Birmingham Island 2.11 (1)
- Phone Message - Bacchus 1.3
- Photocopierer - Logos 4.2 (S3)
- Receipt - Chaldaea 6.6 (1)
- Rubbish Bin - Birmingham Island 2.11 (G)
- Scroll - Vesta 4.6 (2)
- Top Secret File - Bare Island 6.5 (4)
- Wall Clock - Chaldaea 4.1 (G)
- Wallphone - Metis 5.6

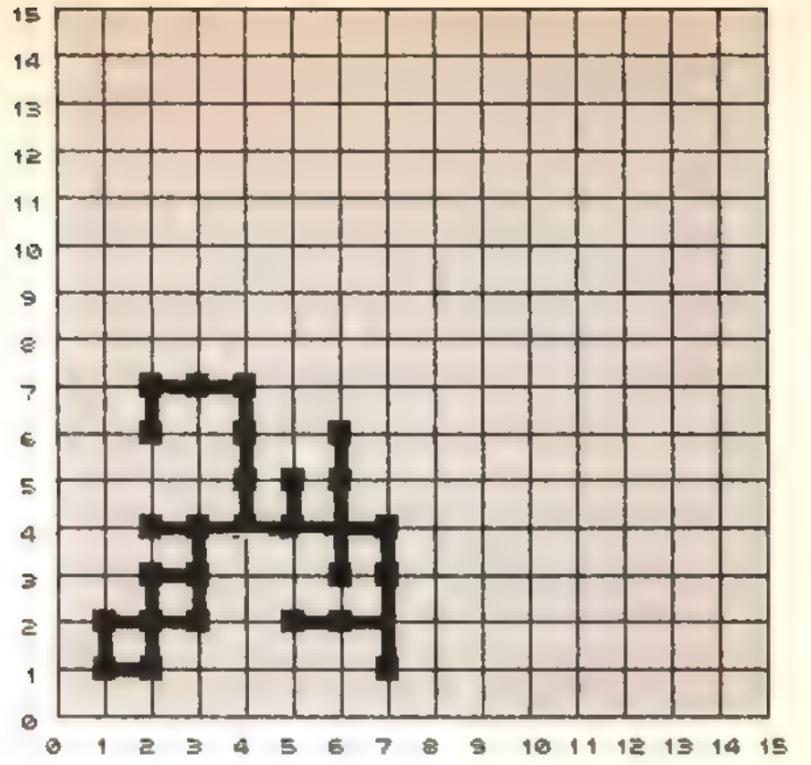
(Für Leute, denen die Lokalitätsinformationen zu schnell über das Display huschen: Mit dem gewohnten *Return* lassen sich auch die englischen Schriftbänder stoppen und in aller Gemütlichkeit lesen und übersetzen.)

## Ausgewählte Computertipps

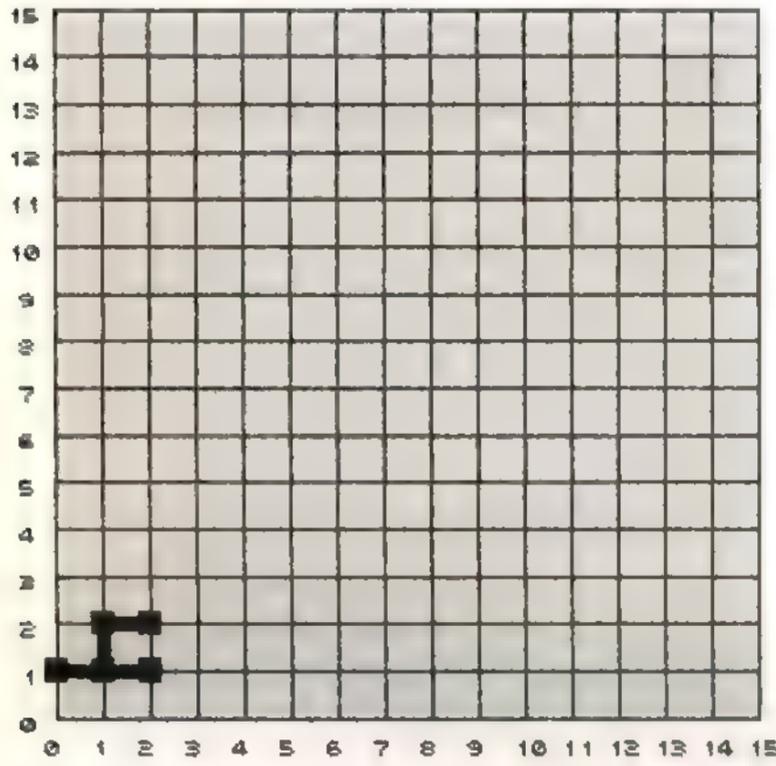
Wenn man schon mal in den entsprechenden Gegenden ist, sollte man ruhig Ausschau nach folgenden Objekten halten, die einem das Leben erleichtern können:



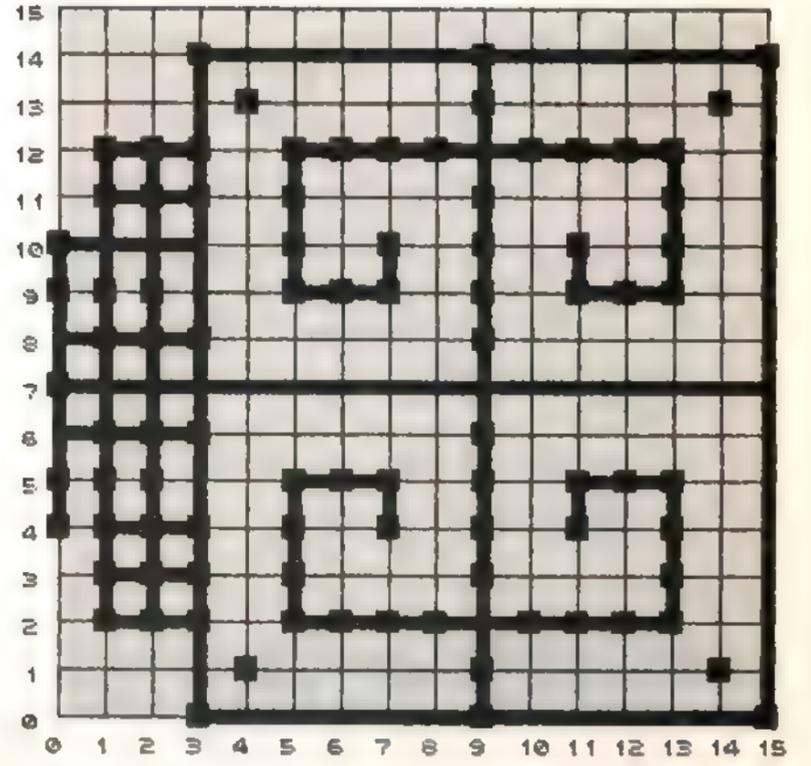
**Acheron: 00.00 = 833.322**



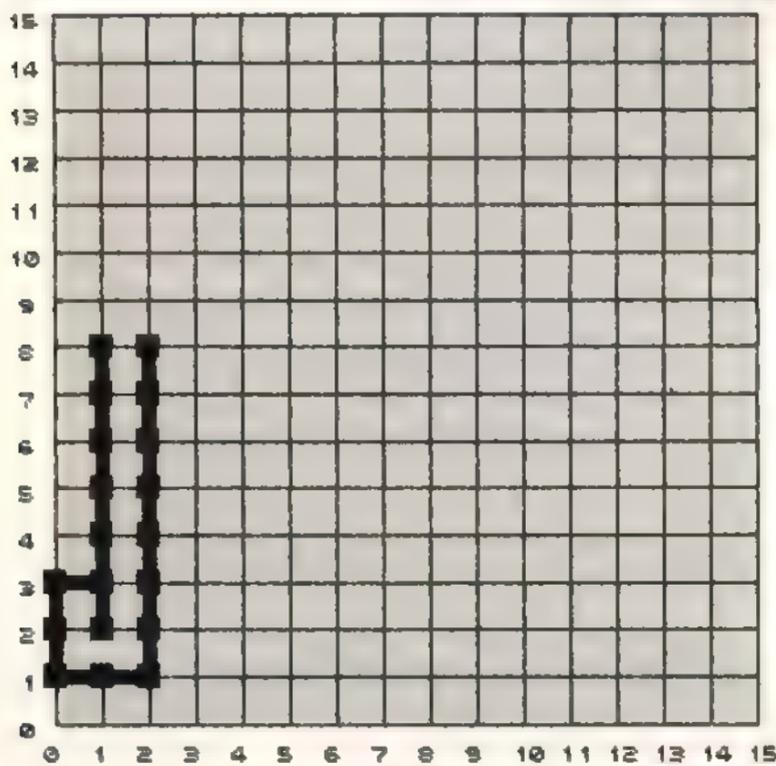
**Bare Island: 00.00 = 750.375**



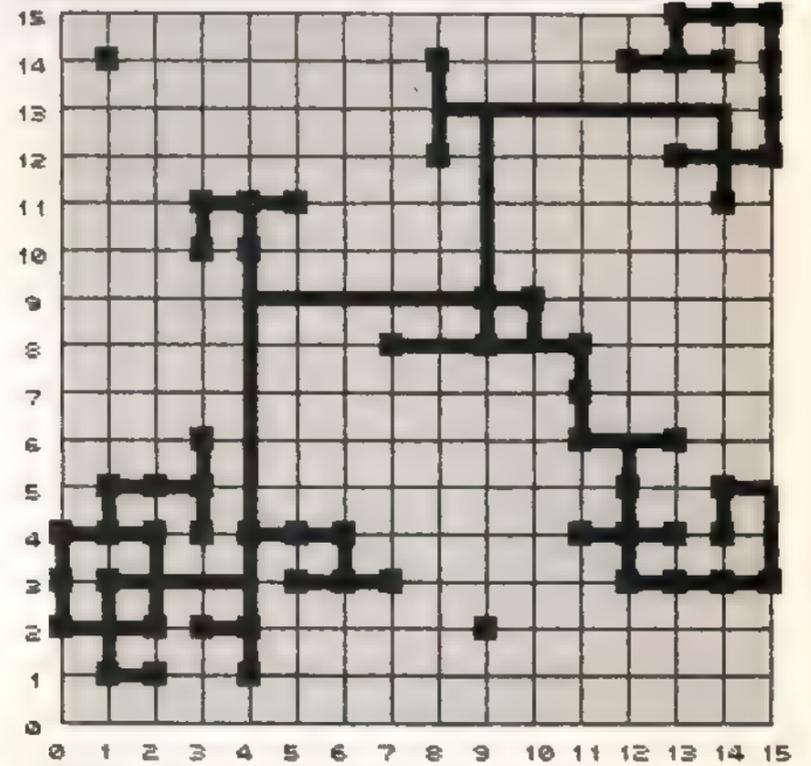
**Atropus: 00.00 = 009.304**  
**Aurora: 00.00 = 295.416 - leer**



**Birmingham Island: 00.00 = 793.570**



**Baccus: 00.00 = 405.636**



**Capital City: 00.00 = 015.281**

**A to Z Computer** (*Capital City 12.14(1)*):

Dieser leistet gute Dienste bei Erkundungen, weil er die Namen von Inseln und wichtigen Gebäuden u.a. zuverlässig anzeigt und so die Orientierung erleichtert.

**ACME Universal** (*Birmingham Island 9.14 zum Preis von 25.000*):

Dieser Anzug löst das Problem mit den Warnmeldungen "too cold" und "no air", indem er vor Kälte und Luftmangel gleichermaßen zuverlässig schützt.

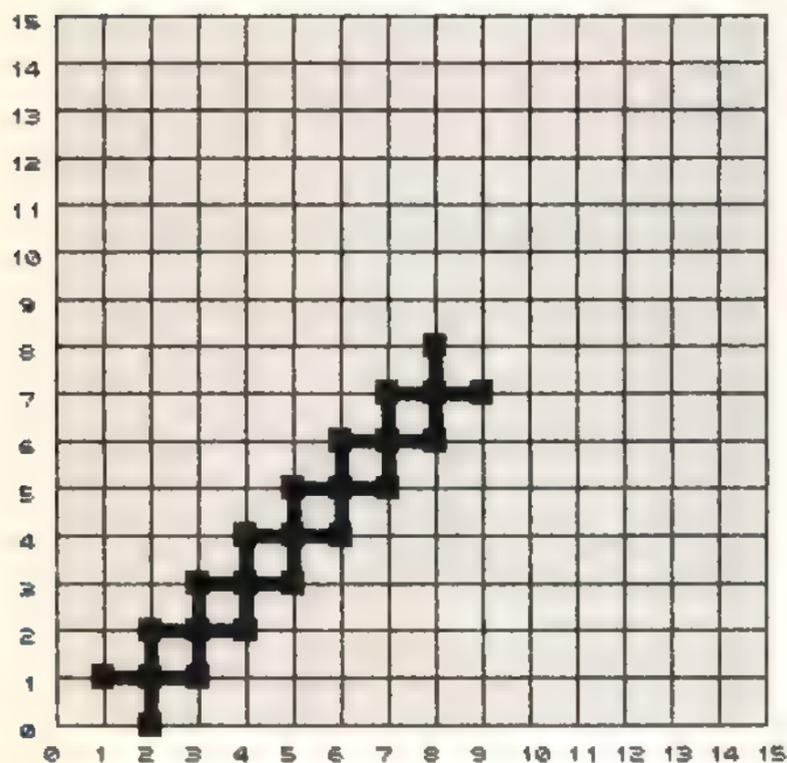
**Antigrav** (*Capital City 9.2 (B) und Key West 7.7(B)*):

Der Antigrav hilft, die Meldung "too heavy" zu vermeiden. Gegenstände,

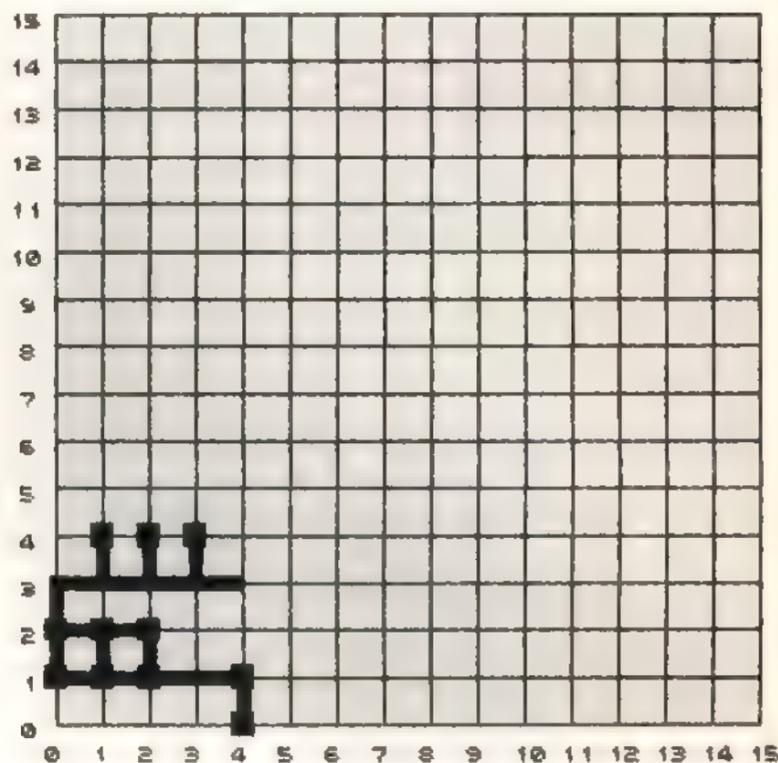
die normalerweise nicht zu transportieren sind, wie Fahrzeuge, Teleporter usw., lassen sich problemlos ins Inventar übernehmen, wenn man einen Antigrav sein Eigen nennen kann.

**Blue Beacon Lcr** (*Mentor 2.1*). **Red Beacon Lcr** (*Vesta 4.4*):

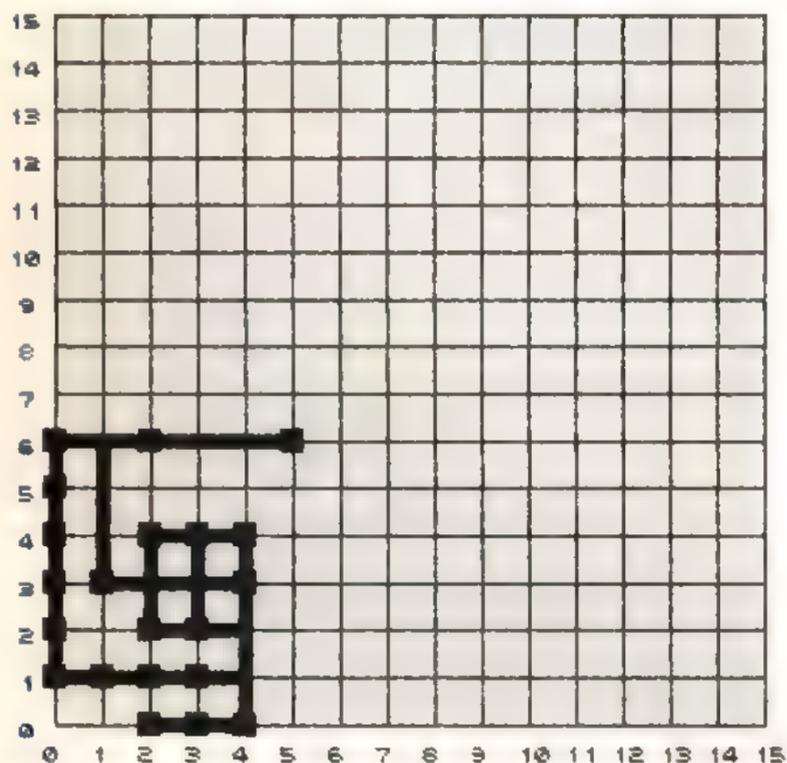
Diese Geräte ermöglichen es, auch weiter entfernte *Blue* und *Red Beacons*



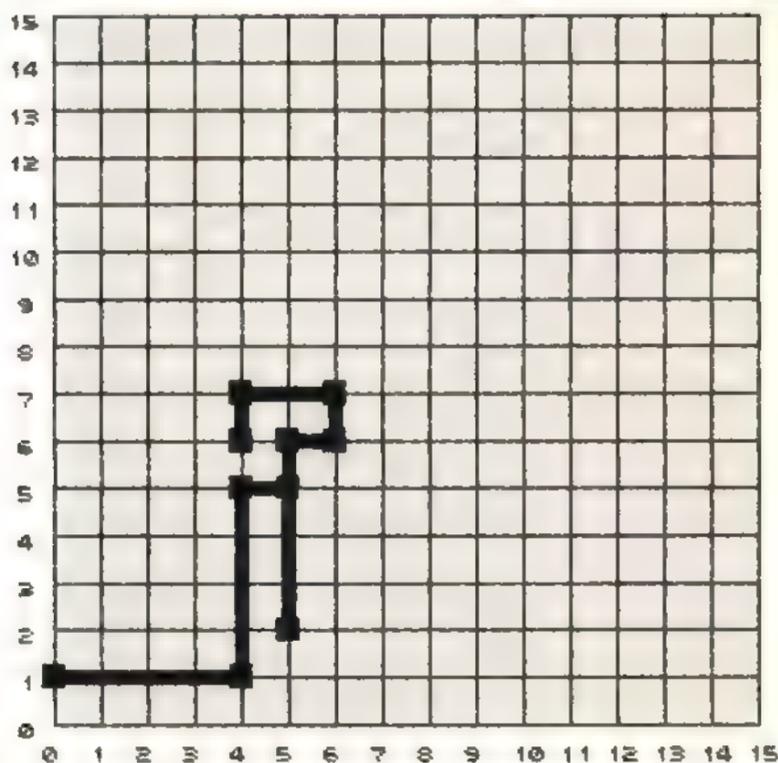
**Mentor: 00.00 = 687.315**



**Plan: 00.00 = 162.688**  
(Vorsicht Gefängnisse: nicht betreten! - sonst ...)



**Metis: 00.00 = 616.509**  
**Midas: 00.00 = 421.478**  
(16 Millionen Pyramiden, sonst nichts...)



**Perseus: 00.00 = 935.450**  
**Sapphire: 00.00 = 840.804**  
(Der Mond ist völlig leer.)

gut wahrzunehmen. (*Black Beacons* sieht man auch so gut.)

**Briefcase** (*Vesta 4.6(3)*):

Wer Probleme mit der knapp bemessenen Inventarkapazität hat, besorge sich diesen Koffer - er verdoppelt den Platz. Es ist auch möglich, sich in diesen Koffer zu begeben, sofern sich ein Transporter darin befindet - der Koffer

ist sogar mit einem Aufzug ausgestattet!

**Ghettoblaster** (*Logos 6.3*):

Für Leute, die lieber mit Musik arbeiten.

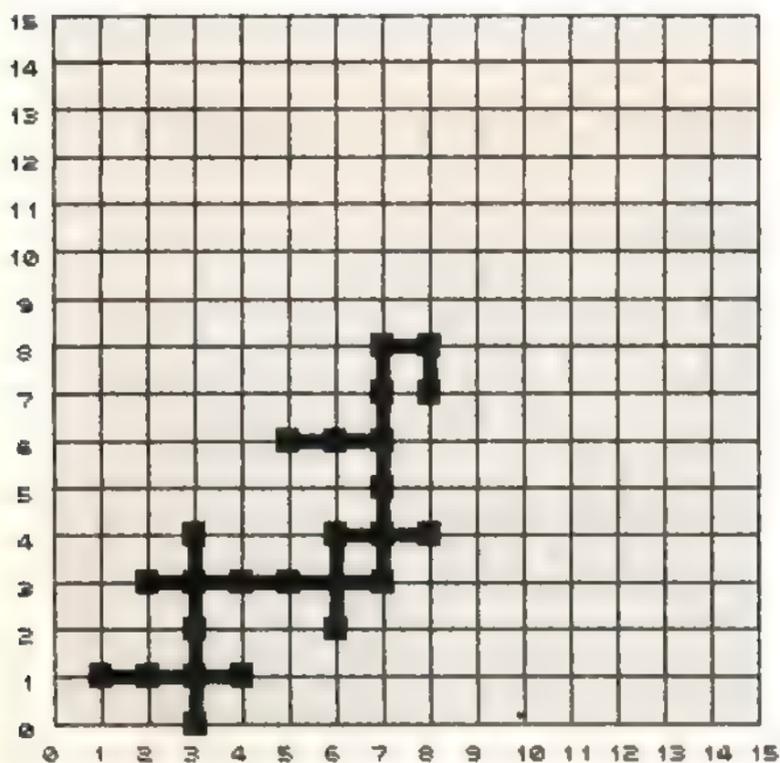
**Television** (*Velos 4.1(9)*):

Mit der *TV Control*, die auf *Velos 3.7* für 29,85 ECUs käuflich zu erwerben ist, läßt er sich problemlos in Betrieb setzen.

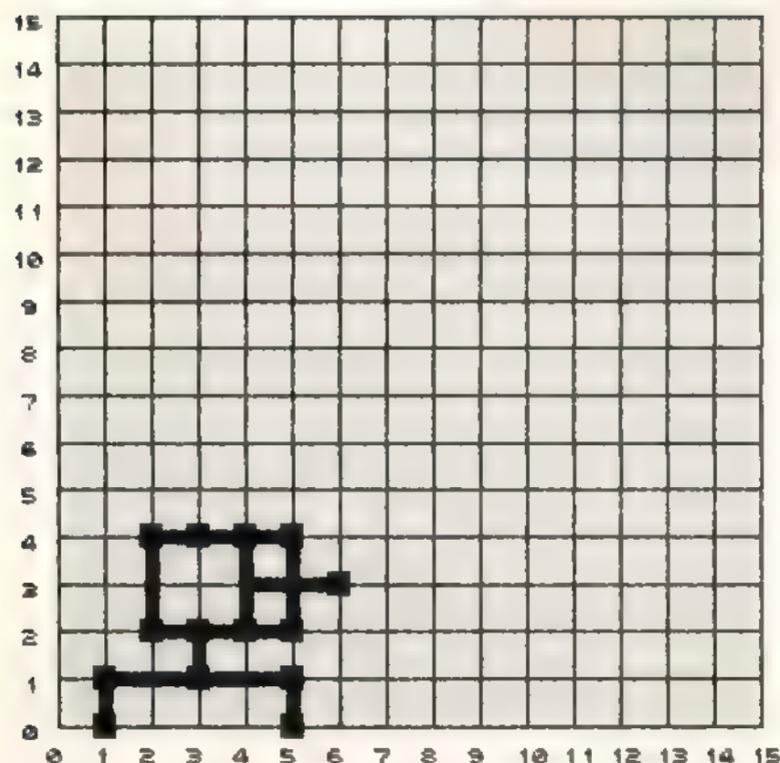
**Transporter:**

Insbesondere für lange Reisen, für die wegen der Einsteinschen Zeitdilatation immer viel Zeit draufgeht, empfiehlt es sich, die zehn Transporter ("Transporter") zu benutzen. Hier sind sie zu finden:

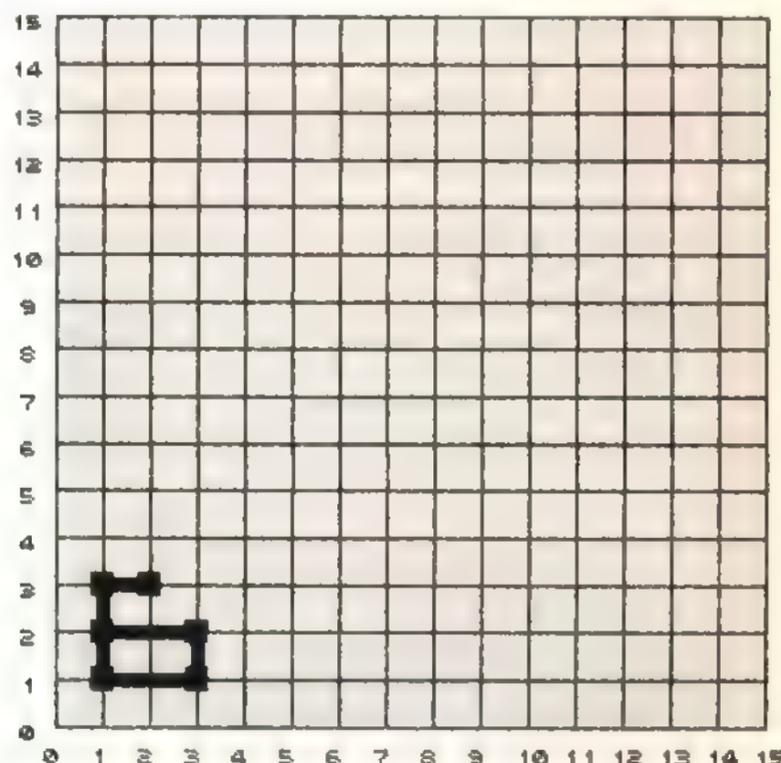
- 0 - Ur 7.1
- 1 - Bare Island 6.2(G)
- 2 - Birmingham Island 3.14(1)



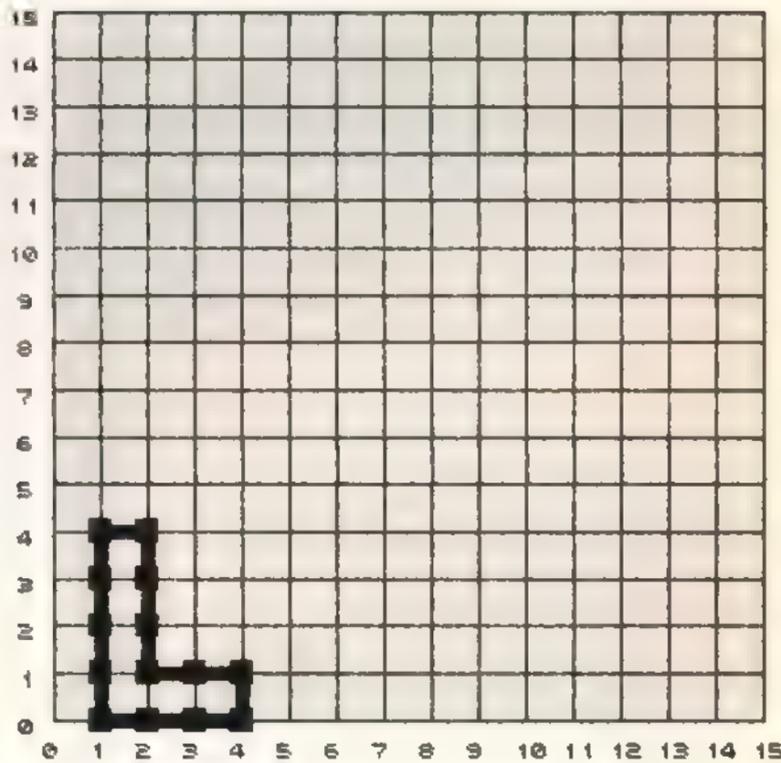
**Snow Island: 00.00 = 007.507**  
**Solon: 00.00 = 969.590**  
 Es findet sich nur das "Penn College" auf 01.01.



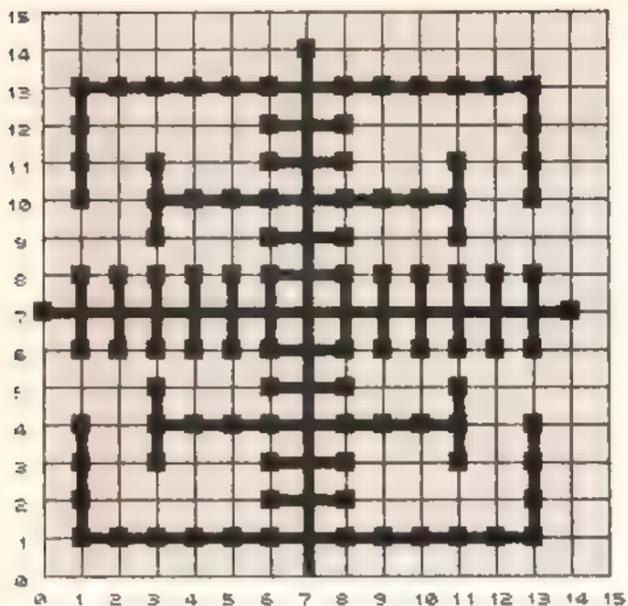
**Thalia: 00.00 = 487.044**



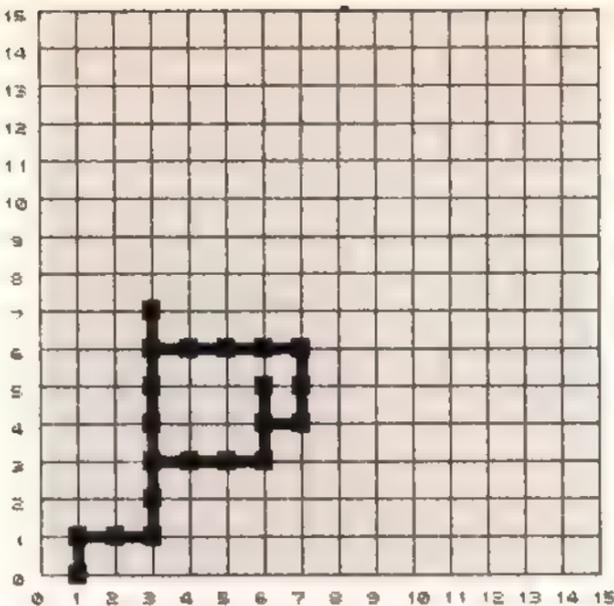
**Theon: 00.00 = 621.063**



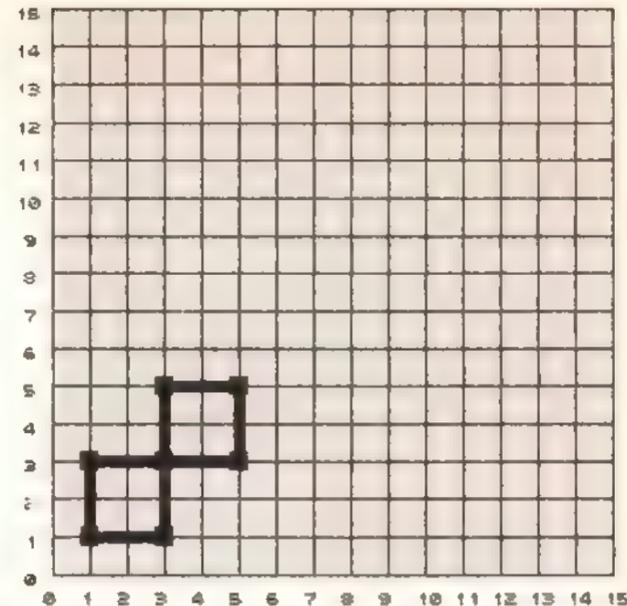
**Tolosa: 00.00 = 667.632**  
**Triton: 00.00 = 814.834**  
 (Gasgigant, Landung nicht möglich)



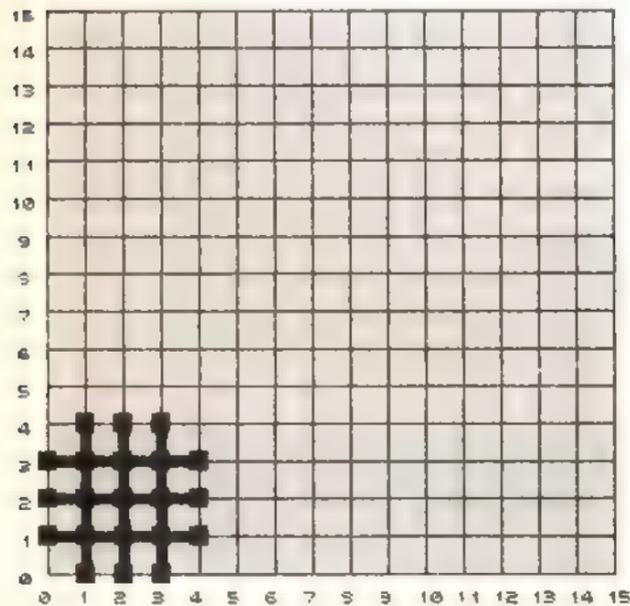
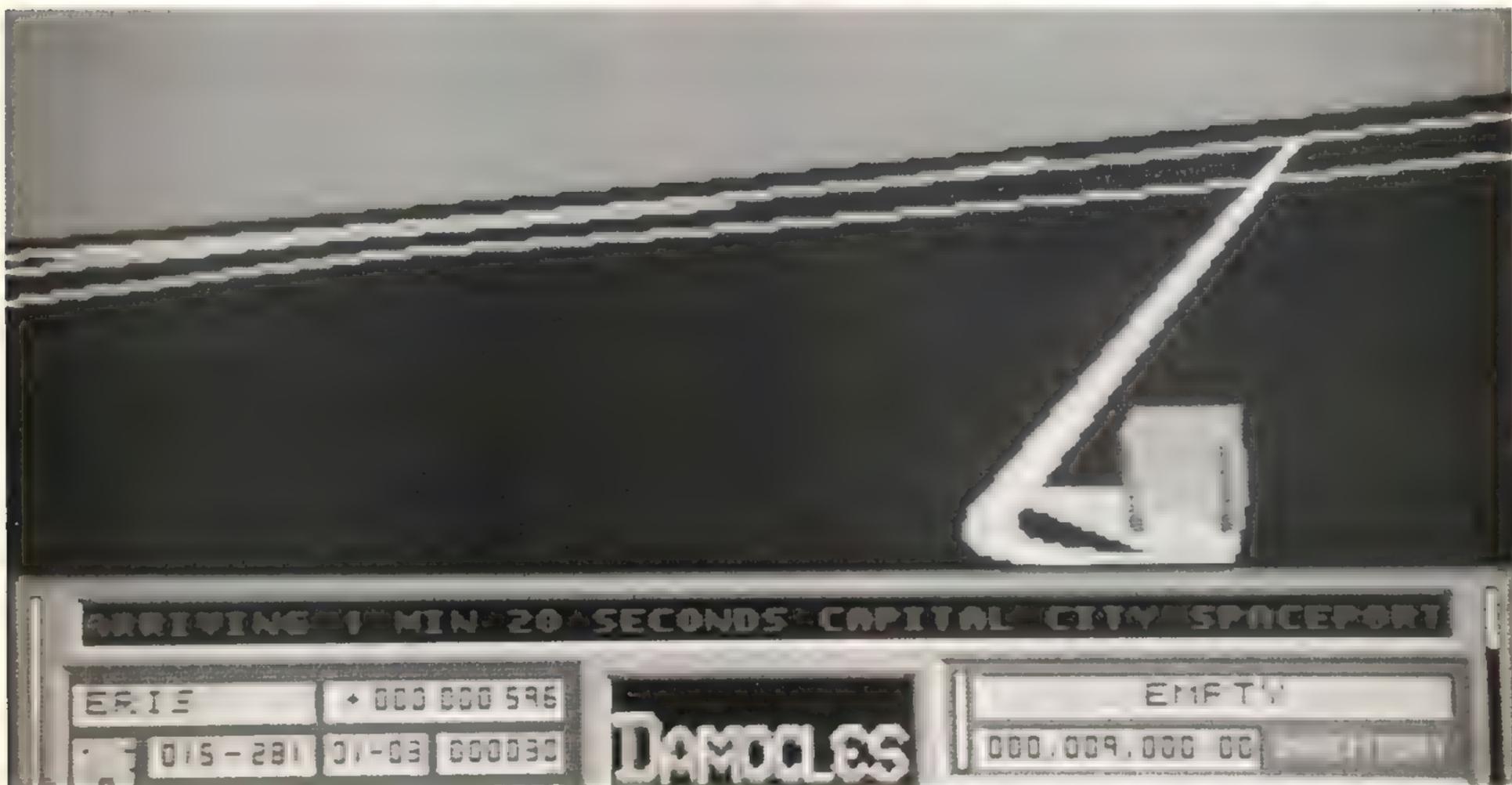
**Chaldea 00.00 = 062.437**



**Clotho 00.00 = 598.323**

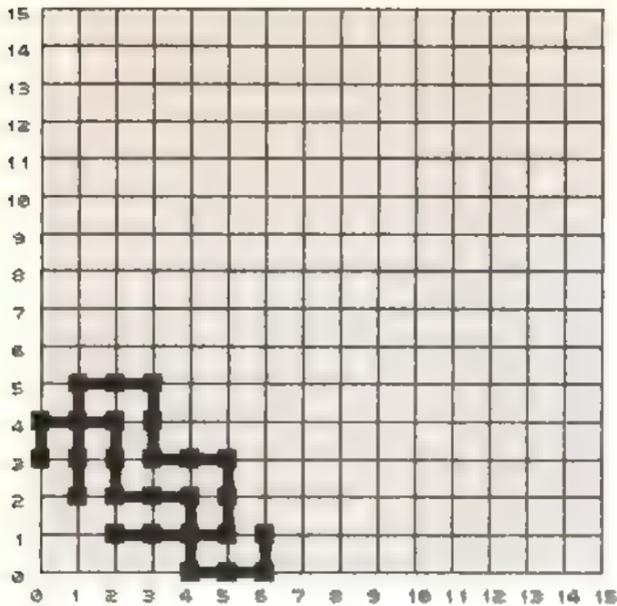


**Cronus 00.00 = 625.462**

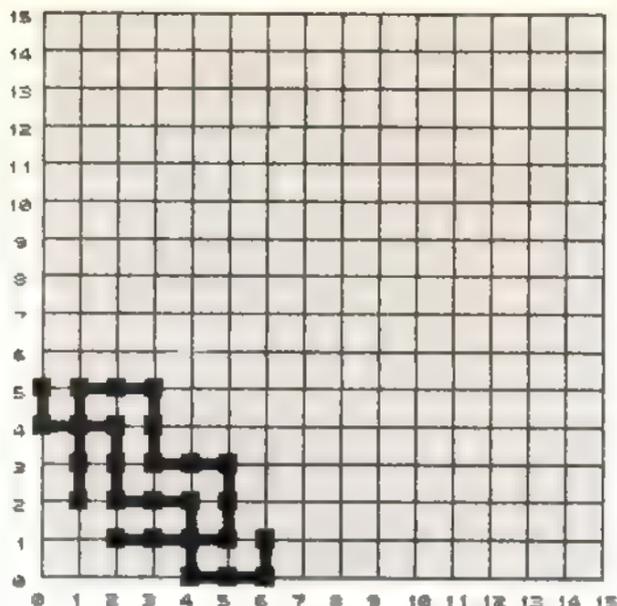


**Cyclopes: 5 Inseln**

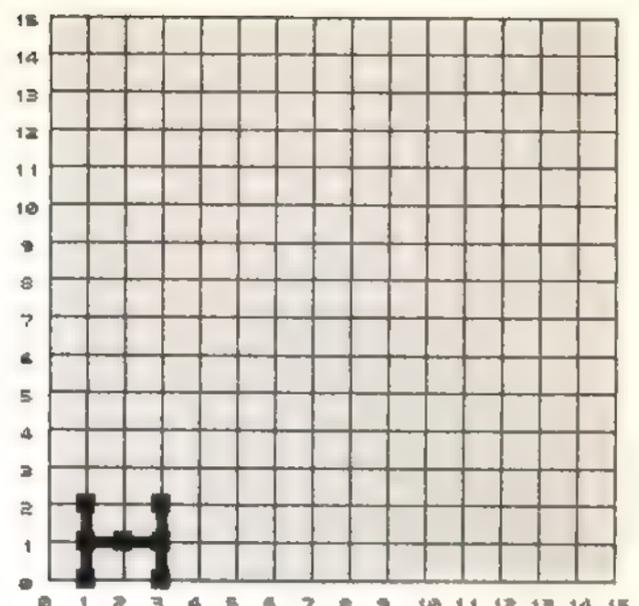
<b>A:</b>	00.00 =	801.651	·	leer
<b>B:</b>	00.00 =	899.553	·	leer
<b>C:</b>	00.00 =	801.553	·	leer
<b>D:</b>	00.00 =	899.651	·	leer
<b>M:</b>	00.00 =	850.602	·	siehe Grafik
<b>Damocles:</b>	00.00 =	973.762	·	leer



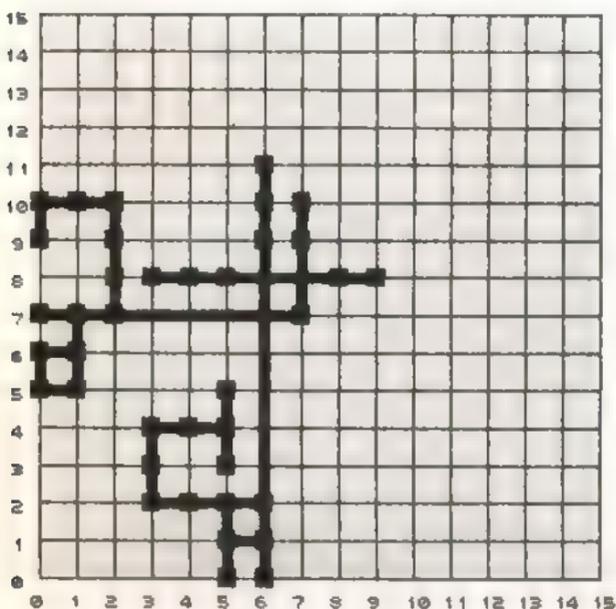
**Dion East: 00.00 = 809.566**



**Dion North: 00.00 = 809.585**



**Icarus: 00.00 = 152.417**



**Lucan: Die Inseln sind in Form eines Ziffernblatts angeordnet. Die 00.00-Koordinaten sind jeweils folgende:**

- 1: 041.274;**
- 2: 048.250;**
- 3: 041.225;**
- 4: 024.207;**
- 5: 000.201;**
- 6: 975.207;**

- 7: 957.225;**
- 8: 951.250;**
- 9: 957.274;**
- 10: 975.291;**
- 11: 000.298;**
- 12: 024.291;**

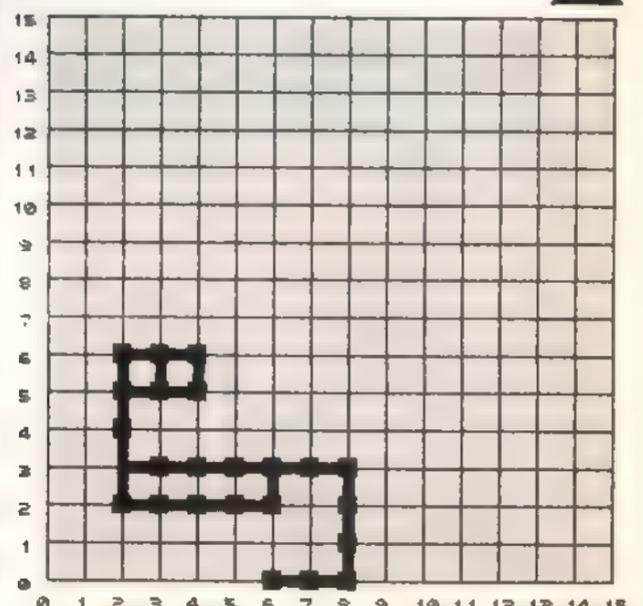
**Auf 12, bei den Koordinaten 00.07 finden sich ein Red Beacon und Reading Glasses.**

**Key West: 00.00 = 625.125**

**Lachesis: Es finden sich zehn rechteckige Inseln.**

- A: 00.00 = 645.287.**
- B: 00.00 = 645.311**
- C: 00.00 = 645.335**
- D: 00.00 = 645.360**
- E: 00.00 = 645.384**
- F: 00.00 = 645.409**
- G: 00.00 = 645.433**
- H: 00.00 = 645.458**
- I: 00.00 = 645.482**
- J: 00.00 = 645.506**

**Die Inseln sind leer. Nur auf Insel A finden sich fünf parallele Straßen, an deren Enden sich raupenähnliche Gebilde befinden.**

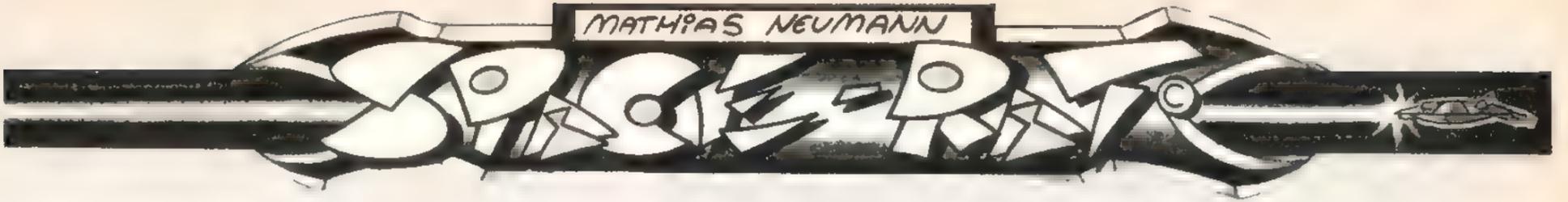


## DIALIS - PLANETS, MOONS, ISLES

No.	Name	Co-ordinates	..of Cities 00.00 =	Caution!
3	Acheron - Moon of Midas	E01-Y01-S04	833.322	no air
5	Atropos - Moon of Dion	W05-Y01-S02	009.304	no air
18	Aurora - Moon of Logos	W10-00-N13	295.416	no air
23	Bacchus - Moon of Triton	E32-Y01-S19	405.636	too cold
	Bare Island - Isle of Eris		750.375	
	Birmingham Isl. - Isle of Dion		793.570	
	Capital City - Isle of Eris		015.281	
	Chaldaeaa - Isle of Gaea		062.437	
6	Clotho - Moon of Dion	W05-Y01-S02	590.323	no air
9	Cronus - Moon of Gaea	E02-00-N05	625.462	no air
10	Cyclopes - Moon of Gaea	E02-00-N05	850.602 u.a.	no air
29	Damocles		973.762	no air
0	Dialis		00-00-00	
4	Dion	W05-Y01-S02		
11	Eris	W10-00-N05		
8	Gaea	E02-00-N05		
1	Icarus	00-00-00	152.417	no air
24	Jason - Moon of Juno	E31-Y01-S19	088.783	no air
22	Juno	E31-Y01-S19	847.458	Gas Giant
	Key West - Isle of Eris		625.125	
7	Lachesis - Moon of Dion	W05-Y01-S02	645.287 u.a.	no air
17	Logos	W10-Y01-N13	315.896	too cold
16	Lucan - Moon of Eris	W10-00-N05	951.250	no air
27	Mentor	E42-00-N53	687.315	no air
15	Melis - Moon of Eris	W10-00-N05	616.509	no air
2	Midas	E01-00-S03	421.478	no air
20	Pan - Moon of Triton	W21-00-S10	102.688	no air
26	Perseus - Moon of Juno	E31-00-S19	935.450	no air
28	Sapphire - Moon of Mentor	E42-00-N53	840.804	no air
	Snow Island - Isle of Eris		007.507	
12	Solon - Moon of Eris	W10-00-N05	969.590	no air
21	Thalia - Moon of Triton	W21-00-S09	487.044	no air
13	Theon - Moon of Eris	W10-00-N05	621.063	no air
25	Tolosa - Moon of Juno	E31-Y01-S19	667.632	no air
19	Triton	W21-00-S09	814.034	Gas Giant
	Ur - Isle of Gaea		125.687	
	Velos - Isle of Eris		375.437	
14	Vesta - Moon of Eris	W10-00-N05	263.324	
	Vulcan - Isle of Gaea		750.312	

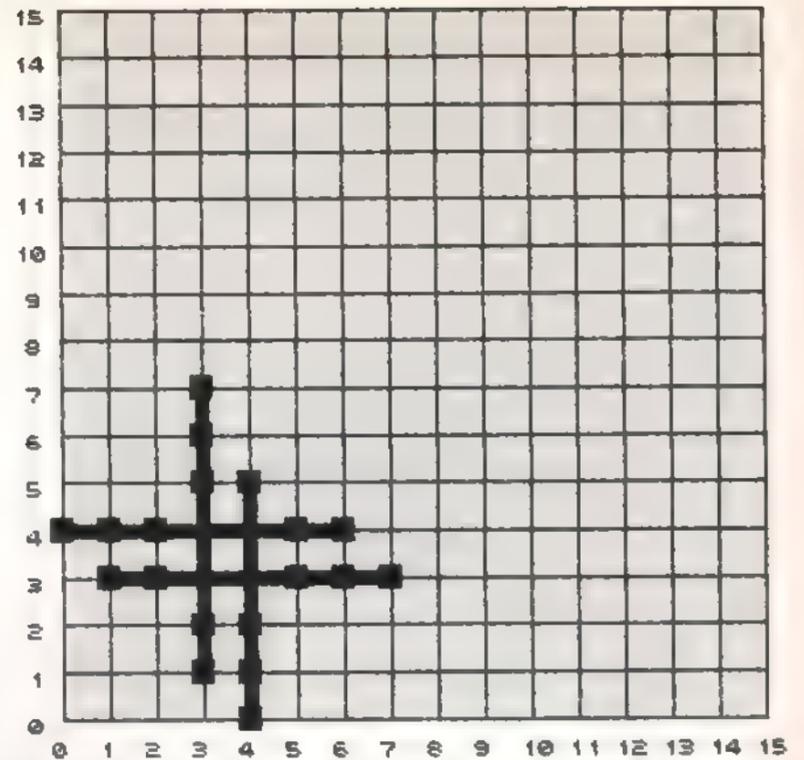
In der ersten Spalte finden sich die internen Nummern der Planeten und Monde. Die Spalte "Coordinates" enthält die Gamma-System-Koordinaten während des Raumflugs. W - E - N - S ist klar; X (schwarz) und Y (rot) bezeichnen die dritte, mittlere Dimension der Cockpit-Anzeige 4.

Die Spalte "...of Cities" bezeichnet die 00.00-Koordinaten der nächstgelegenen Stadt oder Landebahn (sofern vorhanden) im System der Planet/Mond-Koordinaten. Das Gesuchte findet sich in der Regel nordöstlich.



## DAMOCLES KEYS &amp; DOORS

	Keys	Doors
A		BIRMINGHAM ISLAND 14.13
B	BARE ISLAND 06.05.B	UR 07.01
C	METIS 01.03.G	CAPITAL CITY 15.12
D	DION EAST 06.00	BIRMINGHAM ISLAND 02.11
E	BIRMINGHAM ISLAND 03.14.9	VESTA 04.06
F	CAPITAL CITY 15.12	
G		
H		TOLOSA 02.01
I	BIRMINGHAM	



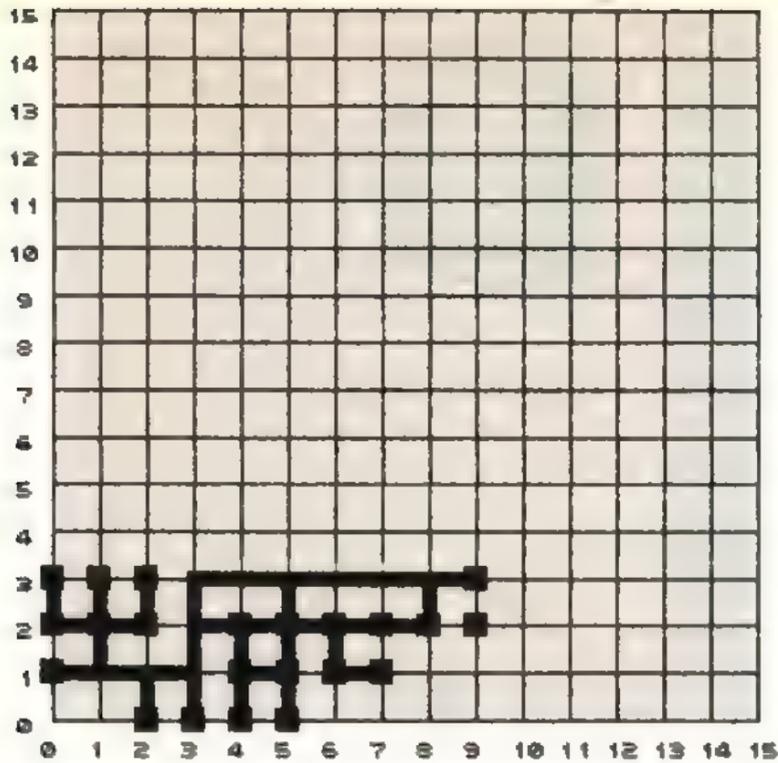
**Vesta: 00.00 = 263.342**

**Vulcan: 00.00 = 750.312**  
**Auf 08.08 steht ein Vulkan (sehenswert), ansonsten ist die Insel leer.**

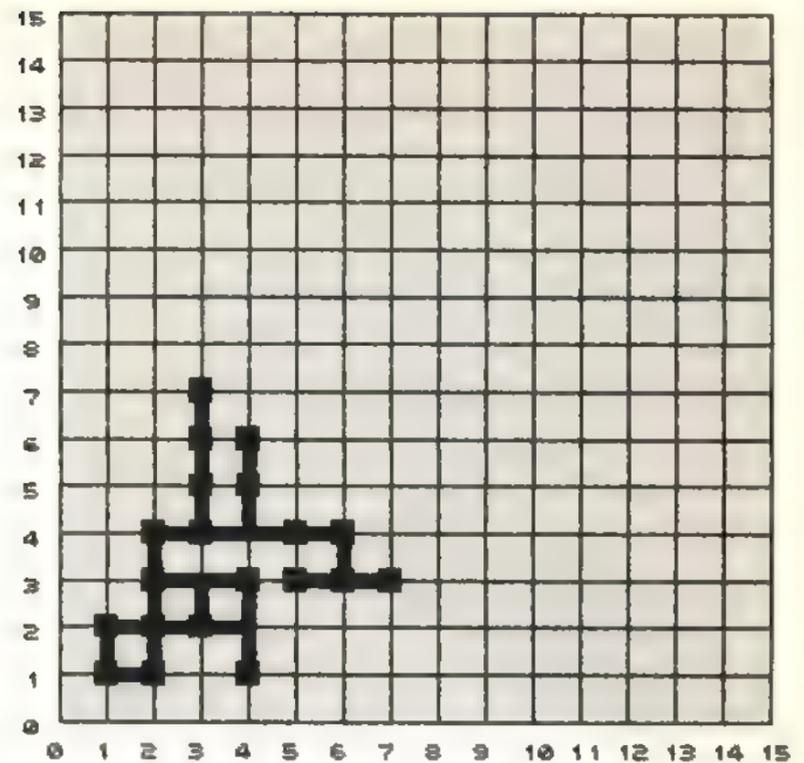
## DAMOCLES VEHICLES

VEHICLE	POSITION	KEY	STATUS
22 CV	CHALDAEA 08.08	CHALDAEA 08.08 (1)	CAR
99 CHEVY	UR 07.01	BARE ISLAND 06.02 (1)	CAR
BEST CUPANO	CAPITAL CITY 08.14	CAPITAL CITY 08.14	SPACECRAFT
BULLET	THALIA 06.03	PAN 04.01	SPACECRAFT
CONCORD III	BACCHUS 02.08	MENTOR 09.07	AIRCRAFT
DART	CRONUS 03.01		MUSEUM OBJ.
DART II	KEY WEST 00.07	NO KEY REQUIRED	SPACECRAFT
EAGLE 9 SE	CAPITAL CITY 09.09	CAPITAL CITY 09.08	SPACECRAFT
EAGLE 8 SE	CRONUS 01.03		MUSEUM OBJ.
SPRINT CAR	CRONUS 05.03		MUSEUM OBJ.
TARG TOURER	BIRM. ISLAND 03.14	VESTA 04.06 (1)	CAR
V.I.P. LIMO	CAPITAL CITY 07.08	CAPITAL CITY 07.08	CAR

Die Museumsobjekte sind natürlich völlig unbrauchbar, ansonsten sind die Fahrzeuge entsprechend ihrem Status verwendbar. Wer es eilig hat, sollte mal die *Bullet* ausprobieren.



Ur: 00.00 = 125.687



Velos: 00.00 = 375.437

- 3 - Metis 0.6 (9)
- 4 - Vesta 4.6 (B)
- 5 - Capital City 11.8 (B)
- 6 - Chaldea 8.8 (1)
- 7 - Logos 4.2 (N4)
- 8 - Bacchus 2.8
- 9 - Mentor 9.7

Nr. 8 und Nr. 9 stehen im Freien - ein Raumanzug ist anzuraten!

Benutzt werden die Transporter, indem man durch sie hindurchgeht oder -fährt. Je nachdem, von welcher Richtung aus man hineingeht, kommt man aus dem Transporter mit der höheren oder der niedrigeren Nummer wieder heraus. Die zweite Möglichkeit: Man geht nicht hindurch, sondern man bleibt im Transporter zunächst stehen ("Void") und tippt dann die Zahl des Transporters ein, zu dem man sich begeben will - und schon ist man dort. Mit Hilfe des Antigravs lassen sich die Transporter beliebig versetzen.

Es gibt insgesamt mehr als 250 teils brauchbare, aber auch vollständig nutzlose Gegenstände - es soll aber nicht alles verraten werden.

## Zu den Karten

Bleibt nur noch, dem Glücksritter etwas Kartenmaterial zur Verfügung zu

stellen. Angegeben sind jeweils unter den Karten die 00.00-Koordinaten der Orte, bezogen auf die Planeten- bzw. Mond-Koordinaten.

Die hervorgehobenen Punkte auf den Karten bezeichnen in der Regel

**» Im Sonnensystem von Dialis gibt es viel zu entdecken «**

Gebäude oder aber auch Landeplätze und anderes. Die Himmelsrichtungen sind wie auf jeder Landkarte: Oben ist der Norden und rechts der Osten. Bei leeren Planeten und Monden wurde natürlich auf die grafische Darstellung verzichtet.

Ergänzend findet der Retter des Universums auch noch einige Tabellen, etwa mit Informationen zu den einzelnen Welten, aber auch das Verzeichnis der verfügbaren Fahrzeuge und der Schlüssel mag von Nutzen sein.

Simulationsspiele kennen natürlich keine Komplettlösungen im eigentli-

chen Sinn. Man kann Hinweise und Tips geben, wie sich bestimmte Schwierigkeiten meistern lassen - mehr nicht. Wer neue Aufgaben braucht, findet sie immer wieder im Sonnensystem Dialis. Für Damocles-Mitspieler im Bekanntenkreis lassen sich darüber hinaus problemlos mit Hilfe der Speicherfunktion neue Aufgaben konstruieren, von einfachen angefangen bis hin zu absolut unlösbaren.

Noch eine technische Warnung: Zumindest auf dem Atari ST existiert das Problem, daß es zu Abstürzen kommt, wenn man Spielstände speichert - wieder lädt - weiterspielt - speichert - lädt - weiterspielt... Also Vorsicht! Es empfiehlt sich, stattdessen mehrere verschiedene Spielstände zu speichern die jeweils ohne Rückgriff auf gespeicherte erarbeitet wurden.

In gleicher Weise kann es zu Abstürzen kommen, wenn man auf Dächern landet und nicht vorsichtig genug darauf spazieren geht. Wie man nach einem solchen Absturz wieder aufs Dach zu seinem Flieger kommt, muß jeder schon selber herausfinden. □

Christof Mock



**Storage West (4/10)**

Da sich jetzt wohl auch schon der Hunger meldet, öffne ich die Überlebensausrüstung. In ihr befinden sich drei kleine Mahlzeiten (*red goo*, *green goo* und *brown goo*), die aber nicht lange vorhalten. Welches der drei Goos ich esse, ist egal.

Nachdem ich gegessen habe, lege ich alle Gegenstände ab und nehme die Leiter an mich.

**Admin Corridor**

Ein etwa acht Meter breiter und 30 Meter tiefer Spalt versperrt den Weg nach Norden. Also lege ich die Leiter ab, ziehe sie aus (*extend ladder*), wodurch sie eine Länge von acht Metern erhält und lege sie über den Spalt (*put the ladder across the rift*)

Nun ist der Weg nach Norden frei (4/14).

**Small Office**

Hier untersuche ich den Schreibtisch, öffne die Schublade und finde zwei Zugangskarten, eine zur Küche (1/15) und die andere zum oberen Fahrstuhl (1/16).

**Man nehme Karten****Large Office**

Auch hier untersuche ich den Schreibtisch und öffne die Schublade, in der sich die Zugangskarte zum Raumtransporter (*shuttle access card*) befindet (1/17).

Nun kehre ich wieder über die Leiter zurück.

**Mess Hall**

Hier steht eine achteckige Feldflasche, die ich an mich nehme. Um in die Küche im Süden zu gelangen, schiebe ich die entsprechende Zugangskarte durch den Schlitz (*slide kitchen card through the slot*). Die Tür öffnet sich und ich kann in die Küche gehen (4/21).

**Kitchen**

Hier fällt mir die Maschine auf, in der sich ein proteinreiches Getränk befindet. Ich öffne die Feldflasche und stelle sie in die Nische (*put canteen in niche*). Jetzt drücke ich auf den Knopf, und die Flasche wird gefüllt. Bevor ich die Küche wieder verlasse, nehme ich die Flasche an mich und schließe sie. Die Goos aus der Überlebensausrüstung benötige ich nicht mehr. Immer wenn sich Hunger einstellt, leere ich die Flasche, kehre zur Küche zurück und fülle sie wieder auf.

**Elevator Lobby**

Hier sehe ich eine blaue Metalltür im Norden und eine rote Metalltür im Süden mit dem jeweils farblich entsprechenden Druckknopf. Ich drücke auf den blauen Knopf und warte, bis sich die Tür im Norden automatisch öffnet.

**Upper Elevator**

Um den Fahrstuhl zu bedienen (*dies gilt auch für den anderen Fahrstuhl*), muß man die entsprechende Zugangskarte durch den Schlitz schieben und dann den jeweiligen Richtungknopf drücken (*slide upper elevator card through the slot*, *press up button*). Nachdem ich zweimal gewartet habe, kann ich den Fahrstuhl nach Süden verlassen und gelange auf das "Observation Deck" (4/25).

**Comm Room**

Dies ist der einzig wichtige Raum hier oben. Man sollte sich aber ruhig mal umschauen und auch mal in den Hubschrauber steigen, der sich aber leider nicht bedienen läßt.

Im "Comm Room" befinden sich zwei Konsolen. Hier fällt eine Systemstörung auf, die durch ein farbiges Licht angezeigt wird. Diese Farbe variiert von Spiel zu Spiel. In meinem Beispiel leuchtete ein gelbes Licht auf. Die Farbe muß man sich unbedingt merken. Nun verlasse ich die obere Etage wieder.

Bevor ich mich aber näher um dieses Problem kümmere, muß ich wohl erst einmal einen Schlafplatz suchen, da mich die Müdigkeit überfällt. Jeder Schlafsaal (*Dorm*) eignet sich.

**Schlafen, aufstehen, essen...****Dorm...**

Ich lege mich ins Bett und schlafe nach einer Weile ein (*eventuell muß man zweimal "sleep" eingeben*). Am nächsten Tag stehe ich auf und nehme alle Dinge an mich. Da sich jetzt auch der Hunger eingestellt hat, öffne ich die Feldflasche und leere sie (*drink liquid*). Bevor ich das oben erwähnte Problem löse, gehe ich erst wieder in die Küche und fülle die Flasche auf.

**Machine Shop / Comm Room**

Auf dem Weg hierhin hole ich aus dem Tool Room den Glaskolben.

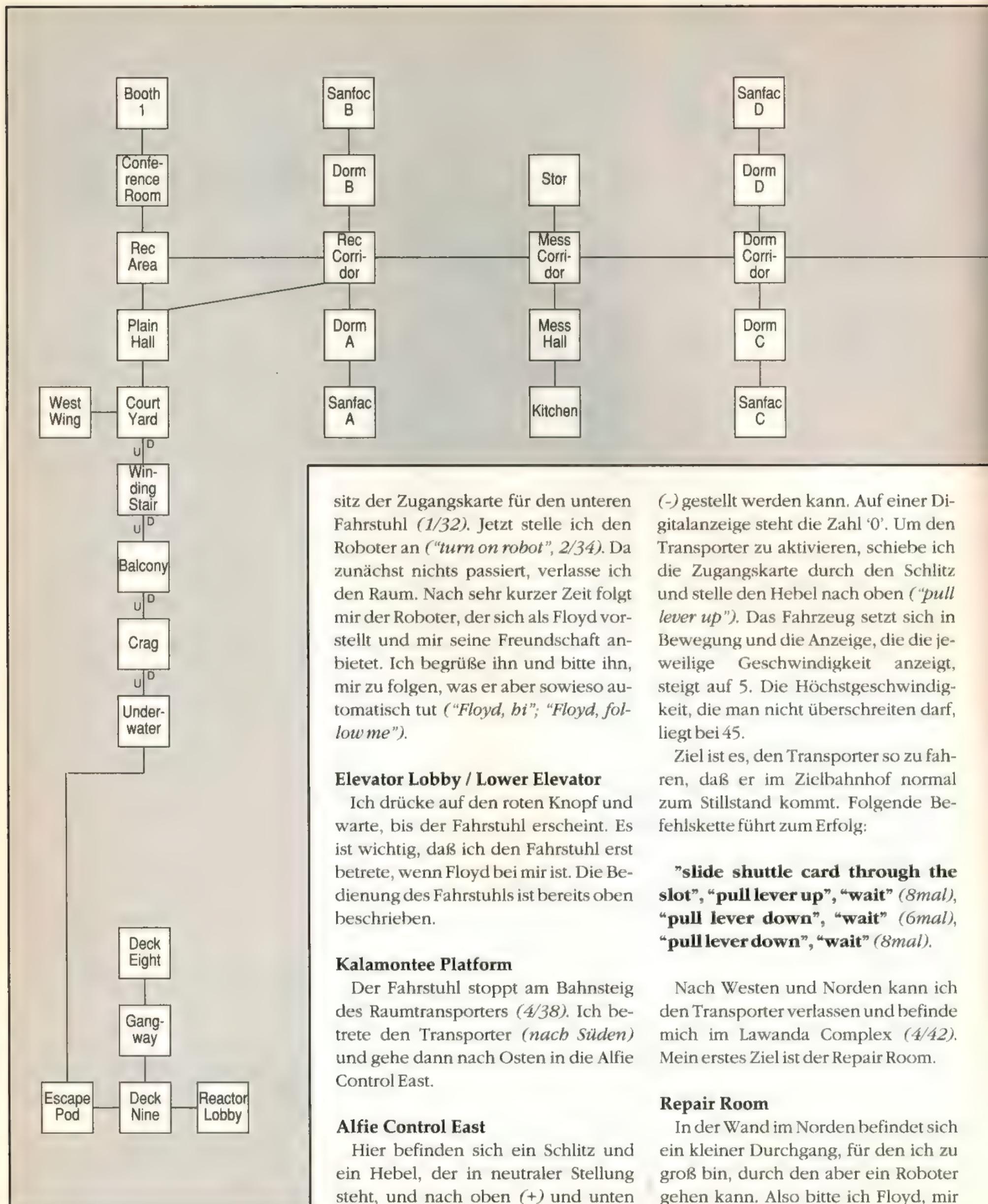
Die Maschine, die sich hier befindet, gibt sieben verschiedenfarbige Flüssigkeiten ab. Ich stelle also die Glasflasche unter den Hahn (*put flask under the spout*) und drücke den farbigen Knopf, dessen Flüssigkeit ich benötige (*in meinem Beispiel: "press yellow button"*).

Nun nehme ich die Glasflasche und begeben mich in den Comm Room. Den Inhalt der Flasche schüttele ich in den Trichter (*empty flask into funnel*). Das Problem ist aber immer noch nicht gelöst. Es erscheint eine andere Farbe, also muß der Vorgang wiederholt werden. Nach dem zweiten Mal ist die Störung behoben (6/31), und man kann die Mitteilung auf dem Schirm lesen.

Die Glasflasche lege ich nun auch sofort ab.

**Roboterfreundschaft****Robot Shop**

Hier liegt ein Roboter herum, den ich zunächst durchsuche (*search robot*). Ich gelange so automatisch in den Be-



sitz der Zugangskarte für den unteren Fahrstuhl (1/32). Jetzt stelle ich den Roboter an ("turn on robot", 2/34). Da zunächst nichts passiert, verlasse ich den Raum. Nach sehr kurzer Zeit folgt mir der Roboter, der sich als Floyd vorstellt und mir seine Freundschaft anbietet. Ich begrüße ihn und bitte ihn, mir zu folgen, was er aber sowieso automatisch tut ("Floyd, hi"; "Floyd, follow me").

#### Elevator Lobby / Lower Elevator

Ich drücke auf den roten Knopf und warte, bis der Fahrstuhl erscheint. Es ist wichtig, daß ich den Fahrstuhl erst betrete, wenn Floyd bei mir ist. Die Bedienung des Fahrstuhls ist bereits oben beschrieben.

#### Kalamontee Platform

Der Fahrstuhl stoppt am Bahnsteig des Raumtransporters (4/38). Ich betrete den Transporter (nach Süden) und gehe dann nach Osten in die Alfie Control East.

#### Alfie Control East

Hier befinden sich ein Schlitz und ein Hebel, der in neutraler Stellung steht, und nach oben (+) und unten

(-) gestellt werden kann. Auf einer Digitalanzeige steht die Zahl '0'. Um den Transporter zu aktivieren, schiebe ich die Zugangskarte durch den Schlitz und stelle den Hebel nach oben ("pull lever up"). Das Fahrzeug setzt sich in Bewegung und die Anzeige, die die jeweilige Geschwindigkeit anzeigt, steigt auf 5. Die Höchstgeschwindigkeit, die man nicht überschreiten darf, liegt bei 45.

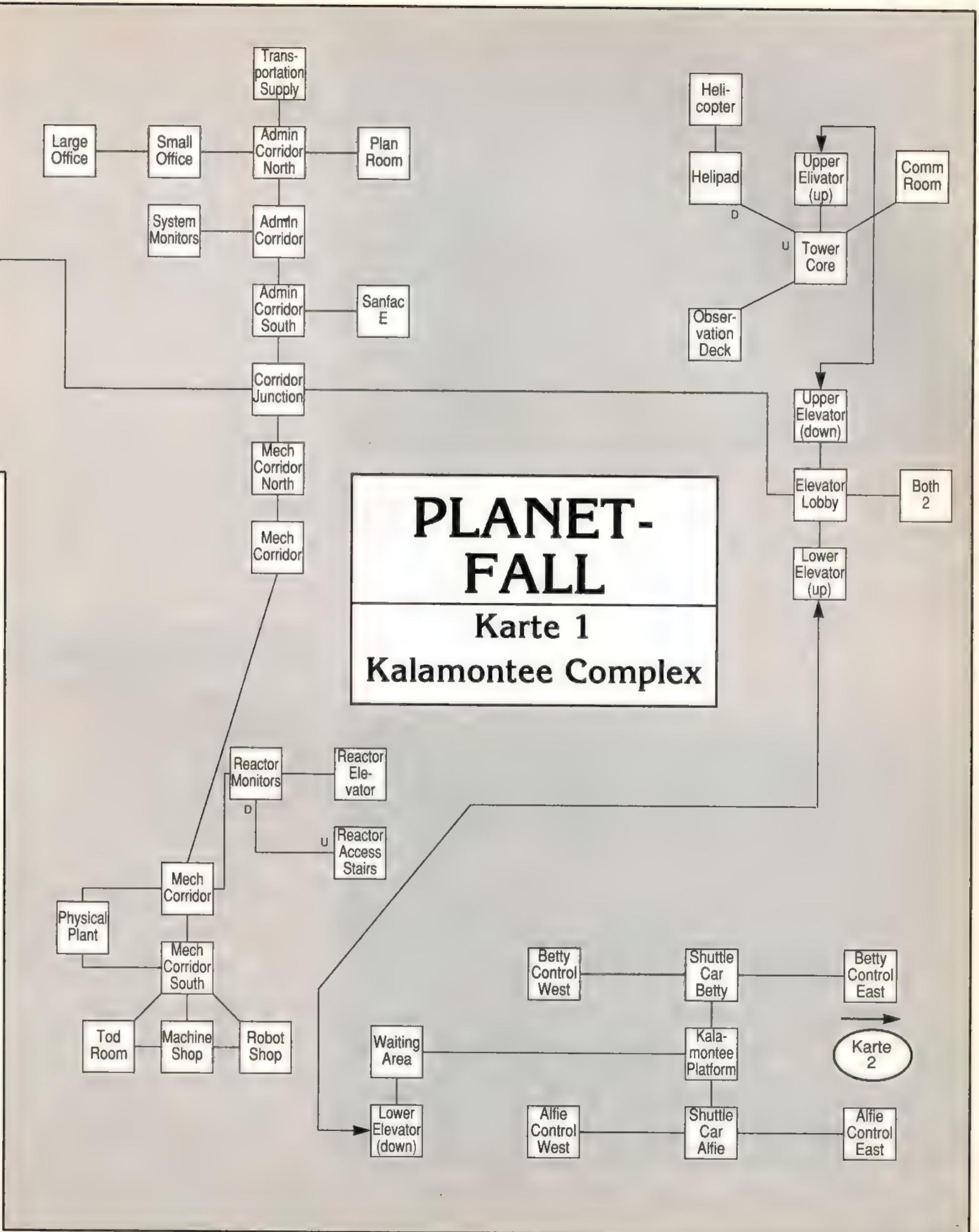
Ziel ist es, den Transporter so zu fahren, daß er im Zielbahnhof normal zum Stillstand kommt. Folgende Befehlskette führt zum Erfolg:

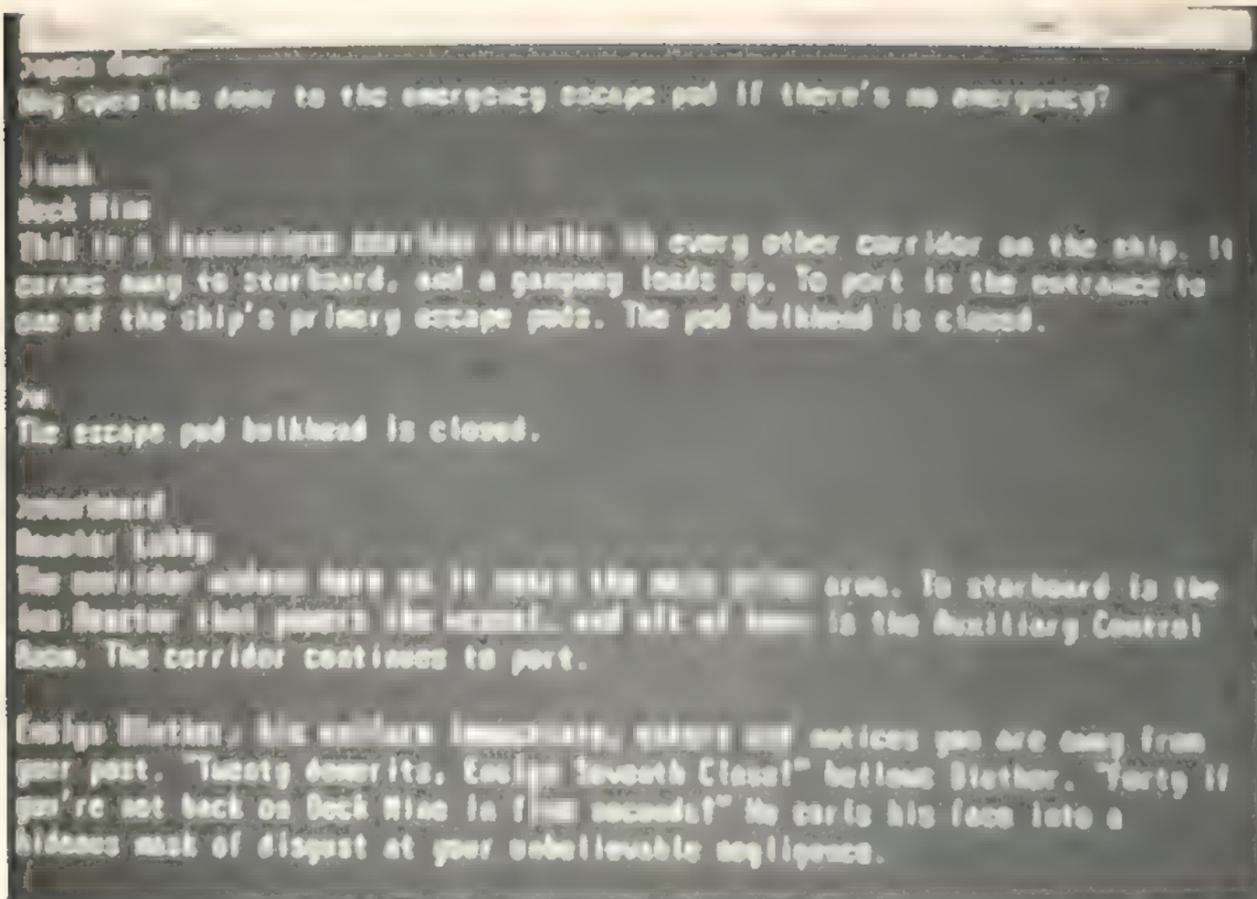
**"slide shuttle card through the slot", "pull lever up", "wait" (8mal), "pull lever down", "wait" (6mal), "pull lever down", "wait" (8mal).**

Nach Westen und Norden kann ich den Transporter verlassen und befinde mich im Lawanda Complex (4/42). Mein erstes Ziel ist der Repair Room.

#### Repair Room

In der Wand im Norden befindet sich ein kleiner Durchgang, für den ich zu groß bin, durch den aber ein Roboter gehen kann. Also bitte ich Floyd, mir





“fromitz board” in die Verkleidung ein (6/48) und schließe sie. Die Störung ist beseitigt. Danach kann man sich, wenn man möchte, aus der Library Lobby und der Infirmary jeweils eine Spule holen, mit der man in die Bücherei geht.

### Library

Man nimmt zunächst die grüne Spule aus dem Microfilm-Lesegerät und legt dann nacheinander die beiden Spulen in die Maschine, stellt diese an und kann auf dem Bildschirm einige Mitteilungen lesen. Die Spulen sollte man gleich wieder ablegen.

### Computer Room

Es ist wichtig, diesen Raum gemeinsam mit Floyd zu betreten, oder so lange zu warten, bis Floyd den Raum betritt. Floyd muß nämlich bemerken, daß der Computer nicht richtig funktioniert. Hier lese ich nun den Ausdruck und stelle fest, daß in Sektion 384 eine Störung vorliegt. Das nächste Ziel ist das Bio Lock East.

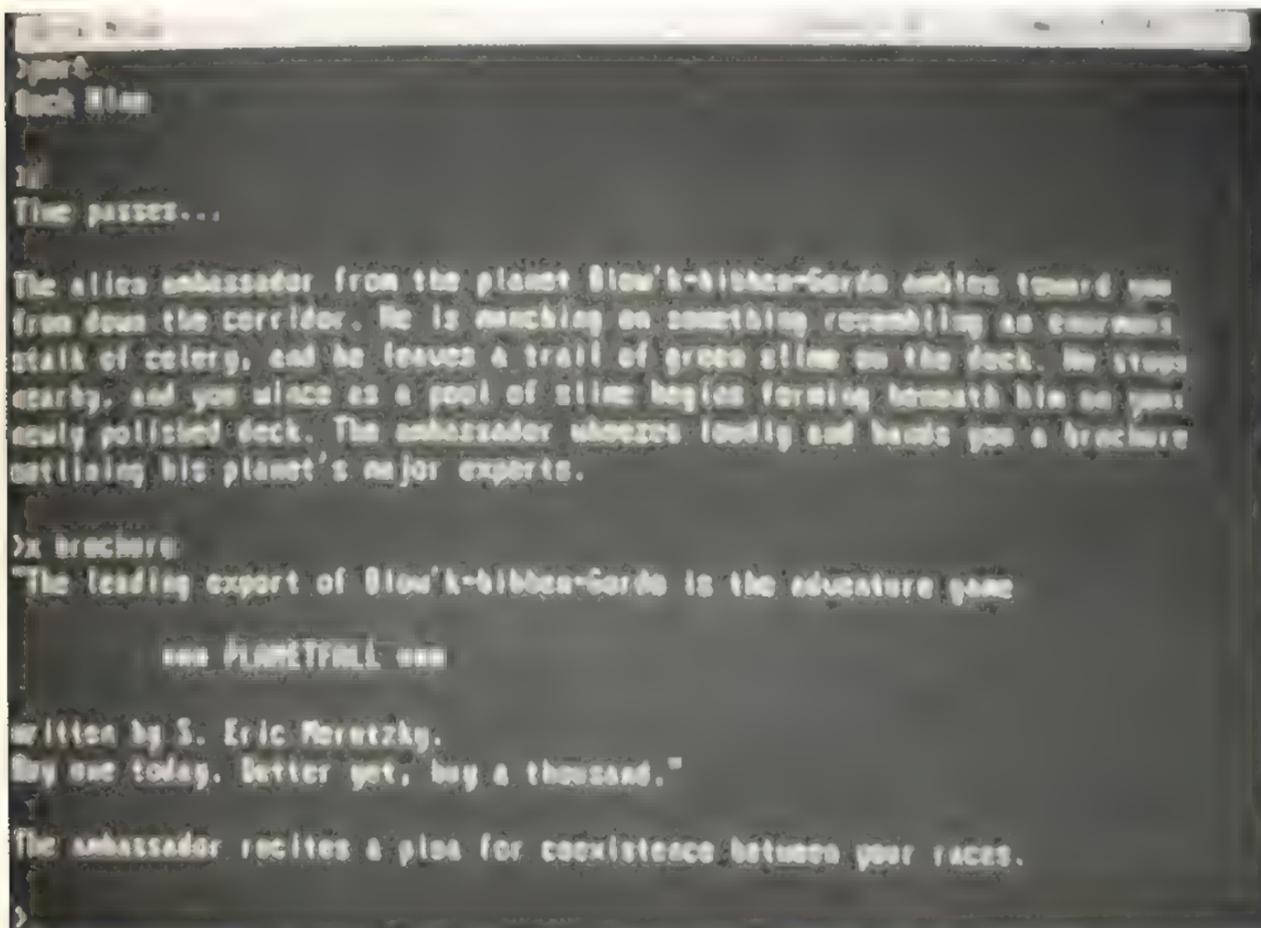
### Von Anfang bis Ende...

zu helfen (“Floyd, go through doorway”). Floyd ruft mir aus dem anderen Raum zu, daß er ein glänzendes “fromitz board” gefunden hat. Da ich dies benötige, bitte ich Floyd, mir dieses zu bringen (“Floyd, get board”). Mein nächstes Ziel ist die Planetary Defense.

### Die Fromitz-Reparatur

#### Planetary Defense

Hier öffne ich die Verkleidung (“open panel”), in der sich vier “fromitz boards” befinden. Eins dieser vier ist offensichtlich defekt. Es ist das zweite. Ich nehme es heraus und lege es ab. Nun setze ich das glänzende

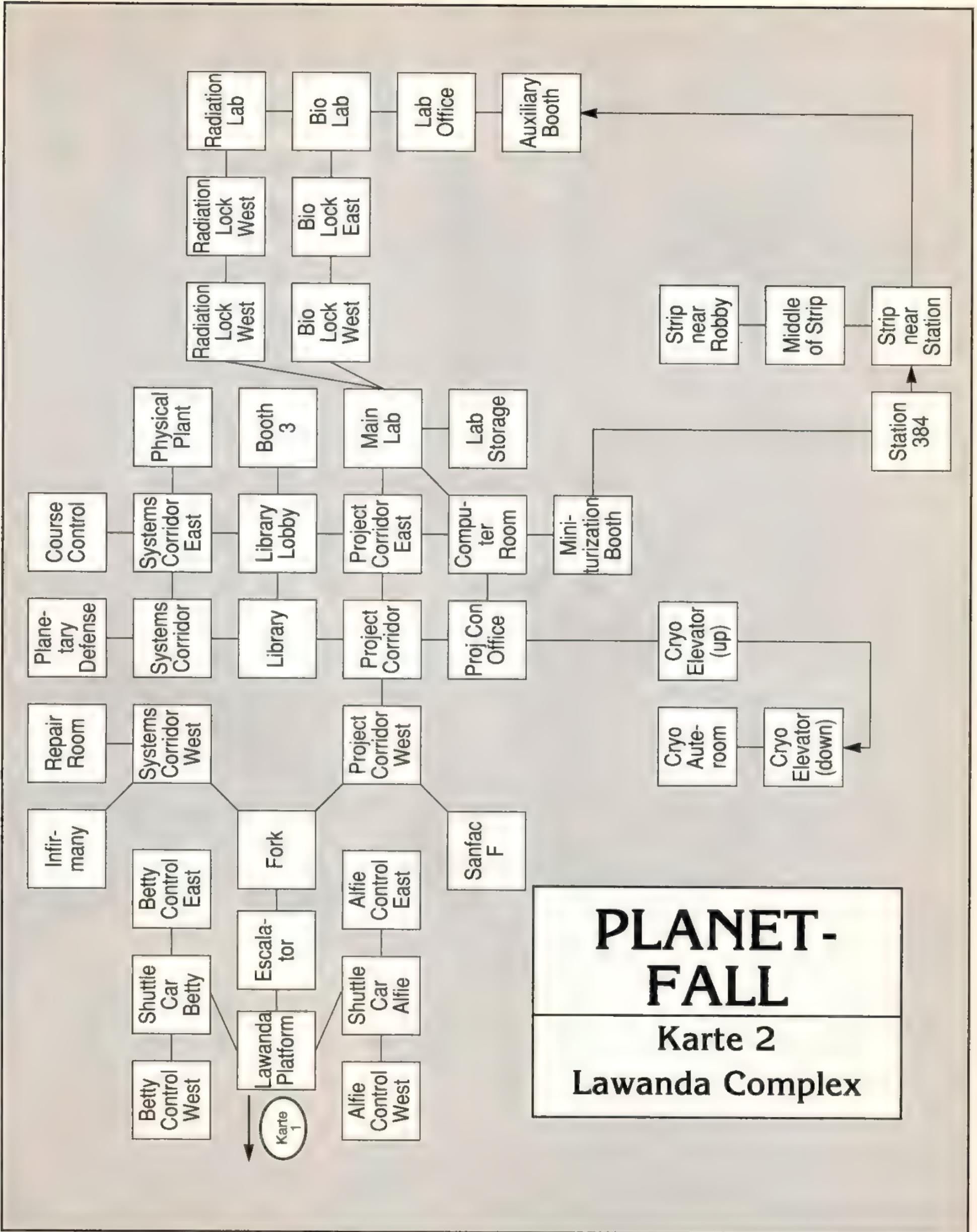


...ein ganz außerordentlich wunderbares, durch und durch genußvolles Abenteuer!

### Floyd opfert sich

#### Bio Lock East

In den westlichen Teil dieser biologischen Schleuse gelangt man, indem man einfach die Tür öffnet. Es ist lebensnotwendig, daß Floyd folgt. Ich schaue durch das Fenster in das Bio-Labor (“look through window”). Ich kann eine Magnetkarte sehen, die ich benötige, um den Computer zu reparieren. Wenn ich in das Labor gehe, werde ich von den Lebewesen überwältigt. Floyd kann mir aber helfen. Ich öffne die Tür und Floyd geht in das Labor. Jetzt muß ich sofort die Tür wieder schließen. Nun heißt es warten, bis ich dreimaliges Klopfen an der Tür höre. Ich öffne die Tür erneut, Floyd kommt heraus, und ich schließe die Tür sofort wieder (2/50). Floyd läßt die Karte fallen, ist aber von den Monstern derartig in die Mangel genommen worden, daß er ‘stirbt’. Ich nehme nun noch die Karte an mich (1/51).



**PLANET-FALL**  
**Karte 2**  
**Lawanda Complex**

### Lab Storage

Zuerst schaue ich in die Tasche der hier hängenden Uniform und finde ein Stück Papier, auf dem eine dreistellige Zahlenkombination steht, die von Spiel zu Spiel variiert. Außerdem befindet sich in der Tasche die "teleportation access card". Mit Hilfe dieser Karte ist es nun sehr einfach, von einem Komplex in den anderen zu wechseln. Man muß also nicht den umständlichen Weg mit dem Raumtransporter wählen.

### Booth 3

Hier befindet sich ein brauner Knopf mit der Zahl '1' und ein beige Knopf mit der Zahl '2'. Ich stecke die "teleportation card" in den Schlitz und drücke den beige Knopf. Ich werde nach Booth 2 teleportiert. Es ist jetzt sicherlich wieder nötig, die Feldflasche in der Küche aufzufüllen.

### Rec Area

Um die Tür nach Norden zu öffnen, gibt man die dreistellige Zahl ein, die man auf dem Stück Papier in der Labor-Uniform gelesen hat ("set dial to ..."). Jetzt ist auch der Zugang zur Booth 1 frei.

Bevor ich wieder in den Lawanda-Komplex zurückkehre, benötige ich noch zwei Gegenstände: den "ninety-ohm bedistor" aus dem Storage East und die Zange aus dem Tool Room. Via Booth 2 kehre ich jetzt wieder in die Booth 3 zurück.

**Bedistor raus,  
Bedistor rein**

### Course Control

Hier ist das Problem ein defekter "bedistor". Ich öffne den Deckel und nehme den defekten "bedistor" mit Hilfe der Zange heraus ("take fused bedistor with pliers"). Den defekten "bedistor" und die Zange lege ich dann sofort ab. Jetzt kann ich den funktionsfähigen "bedistor" einsetzen ("put good bedistor into cube", (6/57).

### Library Lobby

Hier kann man - wenn man möchte - die Maschine anschalten und sich durch alle Menüs wühlen. All dies ist ganz witzig, aber für die Lösung des Spiels nicht erforderlich.

Da sich wahrscheinlich die Müdigkeit allmählich wieder bemerkbar macht, teleportiert man sich in den anderen Komplex und legt sich in irgendeinem Schlafsaal ins Bett (siehe oben).

Bevor ich in den Lawanda-Komplex zurückkehre, hole ich noch den Laser aus dem Tool Room. Die alte Batterie nehme ich vorher heraus und lege sie ab. Im Lawanda-Komplex ist mein nächstes Ziel das Laborlager.

### Lab Storage

Im Lager nehme ich die Batterie und lege diese in den Laser. Dieser hat eine Skala von 1 bis 6.

### Miniaturization Booth

Um hier weiter zu kommen, schiebe ich die entsprechende Karte durch den Schlitz ("slide miniaturization card through slot").

Jetzt werde ich aufgefordert, die Nummer des defekten Sektors einzugeben. Ich erinnere mich an den Computer-Ausdruck und gebe die Zahl '384' ein ("type 384"). Nun kann ich die Station 384 betreten (4/61).

## Das Finale

### Strip Near Relay

Ich untersuche das Relais und entdecke, daß ein winziges Stück Verunreinigung den Kontakt verhindert. Also stelle ich den Laser auf Stufe 1 ("set laser to 1") und ziele mit dem Laser auf die Verunreinigung ("fire laser at speck", 2/63). Dies klappt nicht beim ersten Mal, also wiederhole ich den Vorgang, bis die Verunreinigung beseitigt ist (8/71). Bevor ich versuche, die Station 384 zu verlassen, stelle ich den Laser auf Stufe 6 und gehe nach Süden.

### Middle of Strip

Ein Monster in Form einer Mikrobe versperrt mir den Weg. Mit Hilfe des Lasers halte ich sie mir zunächst vom Leib ("fire laser at microbe"). Dies wiederhole ich solange, bis der Laser ziemlich heiß ist ("the laser feels quite hot"). Um die Mikrobe loszuwerden, werfe ich den heißen Laser in den Abgrund. Da die Mikrobe Wärme liebt, stürzt sie sich hinterher. Nun gehe ich schnell nach Süden, dann nach Westen. Da es wieder ein Problem gab, kann ich die Station 384 nur durch die jetzt vorhandene Auxiliary Booth verlassen (4/75).

### Lab Office

Mit Schrecken stelle ich fest, daß der einzige Weg zurück in den Lawanda-Komplex durch das Bio-Labor führt. Im Büro lese ich das Memo. In ihm steht, daß ein Notsystem das Bio-Labor mit einem tödlichen Pilzvernichtungsmittel füllt. Um mich zu schützen, öffne ich den Schreibtisch, nehme die Gasmaske und setze sie auf ("wear mask"). Dann untersuche ich die drei Knöpfe. Der rote setzt das Notsystem in Aktion, also drücke ich ihn. Ich öffne die Tür, betrete das Bio-Lab, öffne die Labortür und gehe weiter nach Westen. Die Mutanten folgen mir. Also muß ich einen Weg finden sie loszuwerden. Ich begeben mich auf schnellstem Weg in den Cryo-Aufzug.

### Cryo-Elevator

Hier muß ich schnell den Knopf drücken, woraufhin sich die Tür schließt und die Mutanten aussperrt (5/80). Jetzt muß ich nur noch warten, bis sich die Tür öffnet. Ich gehe nach Norden und werde von Veldina, der Chefin von Resida begrüßt. Sie dankt mir dafür, daß ich das Planetensystem repariert habe. Ich werde befördert, und mein Rückweg ist vorbereitet. Zum Happy End erscheint Floyd, dem es wieder gut geht. Das Spiel ist mit voller Punktzahl gelöst. □

Wolfgang Fröde

# 0,000375

Pfennige täglich kostet eine  
ASM-SPECIAL\*, wenn man  
sie 20.000 Tage  
(oder 54,79452 Jahre) lang  
behält und liest –

*normalerweise!*

Aber wen interessiert schon  
die Norm???

## DESHALB:

für entbehrliche

# 25,- DM

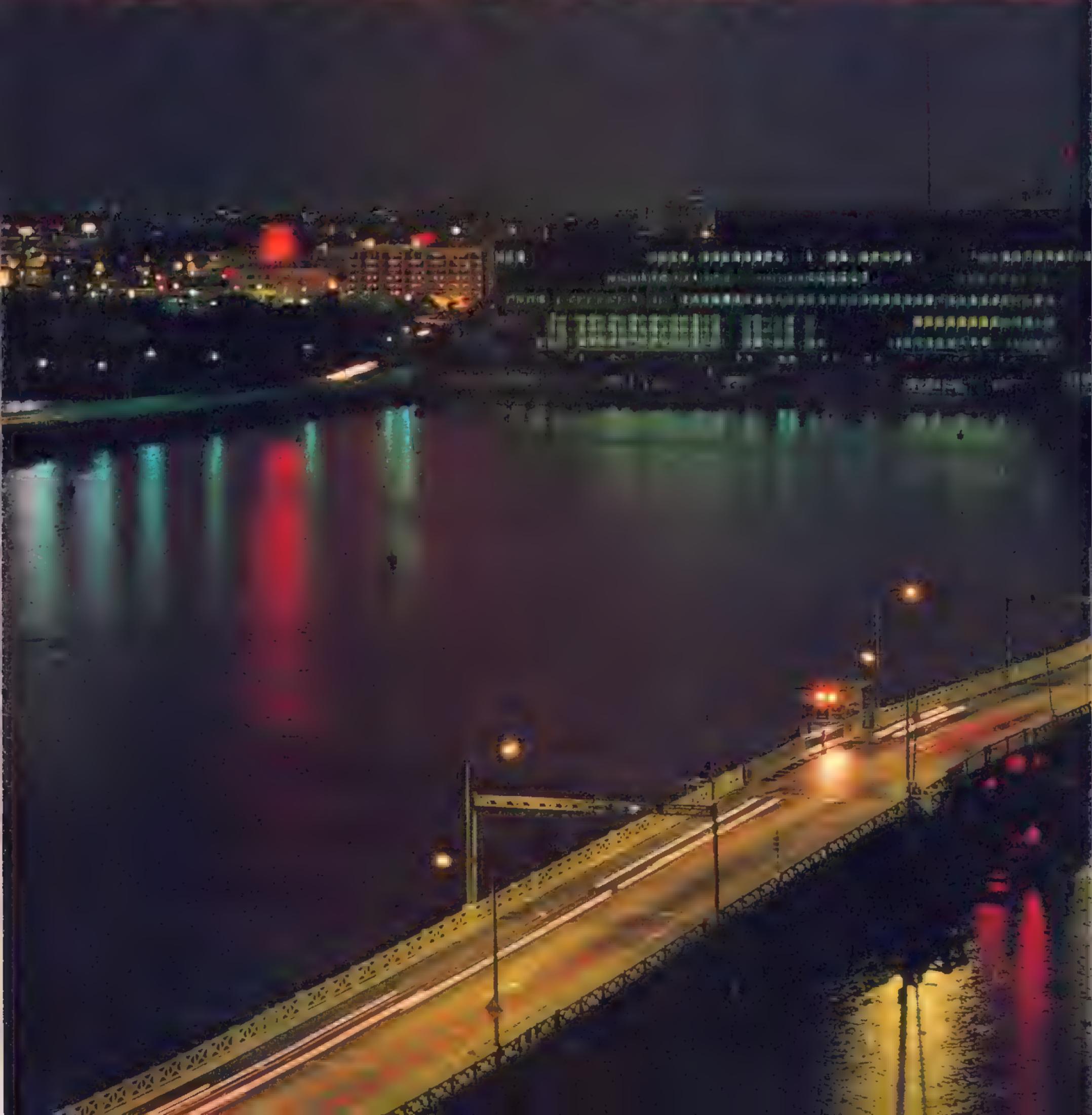
**7er-**  
**pack**

SPECIAL 3  
SPECIAL 5  
SPECIAL 6  
SPECIAL 7  
SPECIAL 8  
SPECIAL 9  
SPECIAL 10

Solange Vorrat reicht!  
Bitte Bestellkarte benutzen

\* zum Preis von 7,50 DM

Mit Sonny Bonds auf  
**STREIFE**





## **Tagebuch eines Polizisten**

**Mein Name ist Bonds, Sonny Bonds. Sie werden ihn vielleicht schon gehört haben, denn meine Kämpfe gegen das Verbrechen haben soviel Aufmerksamkeit erregt, daß sich sogar ein bekanntes Softwarehaus veranlaßt sah, einige Computerspiele über meine Arbeiten zu veröffentlichen. Lassen Sie mich ganz einfach von meinem letzten Einsatz erzählen, vielleicht wird ja auch er einmal umgesetzt.**



## Der erste Tag

Für heute war tödlich langweilige Routine angesagt, ich durfte wieder einmal Streife fahren. Nicht unbedingt der Traum eines Polizisten, aber Dienst ist nun mal Dienst.

Der Tag begann schon mal nicht gut, denn auf meinem Schreibtisch fand ich eine Beschwerde über Pat Morales, eine unserer Beamtinnen. Ich beschloß, sie nach der Einsatzbesprechung zu einem klärenden Gespräch zu laden, was ich ihr im Einsatzraum vor dem Beginn der Besprechung mitteilte. Nach der Besprechung trafen wir uns in meinem Büro und ich entschied mich dafür, die Beschwerde gegen sie aufrecht zu erhalten. Anschließend besorgte ich mir einen Stock tiefer die Ausrüstung aus meinem Spind. Ohne Schlagstock, Notizbuch und Taschenlampe geht ein echter Polizist niemals auf Streife. Weiterhin besorgte ich mir aus dem Vorratsschrank noch einige Warnfackeln und Batterien.

Danach besuchte ich unsere EDV-

Abteilung, um mir eine Zugangsbe-  
rechtigung zu unserem neuen Compu-  
tersystem zu holen. Ich wurde auf den  
Dienstweg verwiesen und mußte mir  
erst noch das passende Antragsformu-  
lar aus meinem Büro holen. Danach  
machte ich mich mit meinem neuen  
Spielzeug vertraut, wurde dabei aber  
bald von der Zentrale unterbrochen,  
die mich zu einem Einsatz schickte. Al-  
so schnappte ich mir unseren offiziel-  
len Wagen und machte mich auf den  
Weg nach Aspen Falls.

(Einige kleine Tips für jene, die noch  
nie einen Polizeiwagen gesteuert ha-  
ben: Der Tracker funktioniert auch,  
wenn man niemanden zu verfolgen  
hat. Dafür liefert seine Anzeige aber ei-  
ne recht gute Orientierungshilfe. Falls  
Sie lediglich in den Genuß einer Com-  
putersimulation kommen sollten, er-  
weist sich folgender Trick vielleicht als  
praktisch: Sie können das Auto viel  
schneller anhalten, wenn Sie statt der  
Maus die ENTER-Taste zum Bremsen  
verwenden!)

In Aspen Falls informierte ich mich  
zunächst bei der besorgten Dame über  
die Lage, und versuchte dann, den

**I**m folgenden finden Sie Auszüge aus meinem Tagebuch des entsprechenden Zeitraums, ergänzt durch einige Anmerkungen, die für Sie interessant sein könnten, falls Sie meine Arbeit eines Tages am Computer nachvollziehen sollten. Also begeben wir uns in die Straßen von Lytton.



Das Leben eines Polizisten ist kein Zuckerschlecken!



Zeiten im Wandel: Das Polizeirevier von Lytton ist stark modernisiert worden.

Übeltäter zu stellen. Der erwies sich als ziemlich rabiater, aber als ich seine Kleidung untersuchte, hatte ich schnell einen Weg gefunden, um ihn aus dem Wasser zu locken: Ich warf ganz einfach seine Schlüssel ins Wasser und setzte ihn mit dem Schlagstock außer Gefecht. Nachdem ich ihn mit den Handschellen gefesselt hatte, durchsuchte ich ihn und fand dabei ein Messer. Ich verfrachtete ihn in mein Auto und brachte ihn ins Gefängnis, wo ich ihn wegen unerlaubten Waffenbesitzes einlieferte und das Messer und den Führerschein dem Wärter übergab.

(Natürlich betritt ein guter Cop das Gefängnis niemals mit einer Waffe, sondern legt sie draußen im Schrank ab. Allerdings sollte er dann nicht ver-



Die Drohung ▲



◀ Ein Verdächtiger? ▲ Das Opfer

gessen, sie wieder mitzunehmen, gleiches gilt für die Handschellen. Ach ja, die Codes für die Verbrechen lernen wir auf der Polizeiakademie. Sie werden wahrscheinlich ihre Anleitung benutzen müssen!)

Den Rest des Tages sollte ich auf der Autobahn Streife fahren. Mein erster Stop wurde von Officer Morales verursacht, die einmal mehr unangenehm



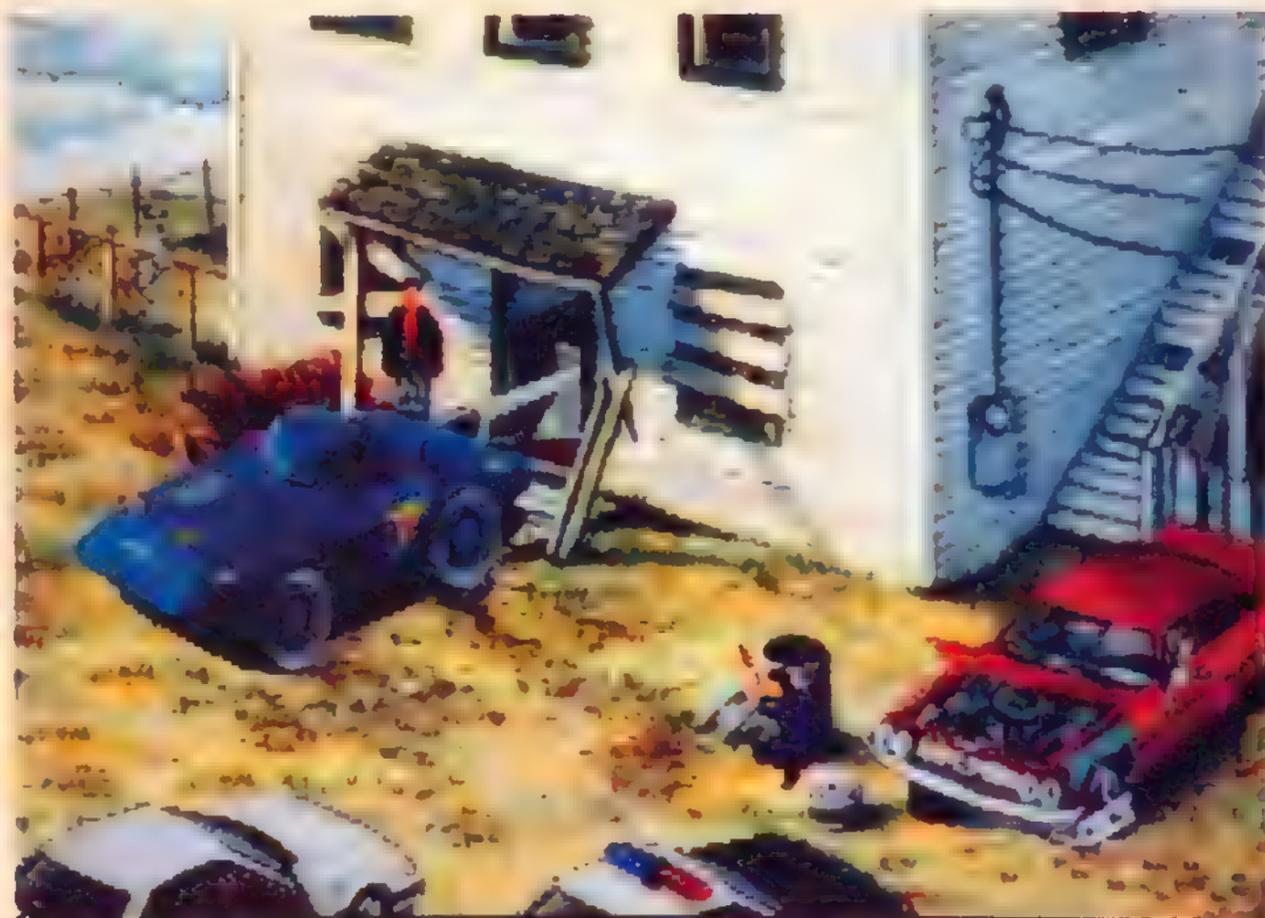
◀ Mörder gesucht ▲ Unheimliche Umgebung



Trautes Heim, Glück allein?



Alltag auf der Autobahn...



Wenn ein freundliches Klopfen nicht genügt, muß zu härteren Mitteln gegriffen werden.

aufgefallen war. Dabei war die Situation doch ganz offensichtlich, denn Schwangere werden nicht eingesperrt. Nachdem dies geklärt war, drehte ich noch einige Runden auf dem Highway, in deren Verlauf ich mein Soll an auszuteilenden Strafzetteln voll erfüllen konnte. Zuletzt erwischte ich einen Fahrer, der derart alkoholisiert war, daß ich ihn zur Ausnüchterung ins Gefängnis bringen mußte.

(Für mich ist die Ausstellung von Strafzetteln schon reine Routine, für Sie aber vielleicht ein vollkommen neues Erlebnis. Daher lassen Sie mich das generelle Vorgehen beschreiben: Sobald man einen Verstoß beobachtet hat, setzt man sich hinter das entsprechende Fahrzeug, wirft einen Blick auf das Nummernschild und überprüft es am Bordcomputer. Letzteres ist besonders wichtig, da ich an besagtem Tag beinahe ein ziviles Polizeifahrzeug angehalten hätte, was sicher jede Menge Ärger gegeben hätte. Will man den betreffenden Wagen dann anhalten, schaltet man ganz einfach die Sirene ein und hofft, daß der Fahrer reagiert. Danach läßt man sich den Führerschein des Sünders aushändigen und stellt mit Hilfe des Bordcomputers einen Strafzettel aus. Dabei ist zu beachten, daß Uhrzeit und Art des Vergehens präzise eingetragen werden. Der Strafzettel wird dann ausgehändigt, auf daß es dem Fahrer eine Lehre sei.)

Im Gefängnis machte ich bei dem Betrunkenen einen Alkoholtest, ließ ihn seine Habseligkeiten beim Officer abgeben und buchtete ihn dann ein. Der Abend war schon recht weit fortgeschritten, und dennoch stand noch ein Einsatz bei der Oak Tree Mall an. Der Schock war groß als ich sah, daß Marie beinahe einem Mord zum Opfer gefallen war. In ihrer Hand fand ich eine kaputte Halskette, die sie offensichtlich dem Täter entrissen hatte. Ich begleitete sie ins Krankenhaus und verbrachte eine lange Nacht mit Warten und Hoffen.

Als feststand, daß ich nichts weiter



Nummern wurden mir von Tate mitgeteilt, und ich machte mich auch gleich an den Computer und sah mir die entsprechenden Dateien an. Da ich schon vor der Mattscheibe saß, nahm ich mir auch noch das Armeeeabzeichen vor und jagte seine Seriennummer durch den Rechner, was mit der Aktennummer zu einem dritten Fall belohnt wurde. Ich sah mir alle drei Fälle an und notierte mir die wichtigsten Details wie Ort und Zeit der Verbrechen.

(Ein kleiner Exkurs zum Thema Notizen: Ein guter Polizist notiert sich auch die kleinste Information, zu diesem Zweck hat er ja sein Notizbuch. Sie als Computerspieler müssen in der Hinsicht eine gewisse Schizophrenie entwickeln. Zum einen sollten Sie einen Haufen Papier neben Tastatur und Maus liegen haben, um sich Notizen zu machen, es kann aber durchaus auch einmal nötig sein, der Spielfigur die Anweisung zu geben, sich etwas zu notieren. Das geschieht, indem mit dem Notizbuch auf eine interessante Stelle geklickt wird. Wo das zu geschehen hat, müssen Sie selbst herausfin-



den, aber lieber einmal zuviel als zu wenig probieren!)

Ein Gespräch mit dem Kollegen ergab noch eine interessante Anregung: vielleicht könnte man die Hilfe der Presse in Anspruch nehmen. Also rief ich den Reporter an, der mir letzte Nacht seine Karte gegeben hatte, und er versprach, einen entsprechenden Aufruf in die Zeitung zu setzen. Da mir für weitere Nachforschungen verständlicherweise der Nerv fehlte, verbuchte ich die Kette und das Abzeichen als Beweisstücke im Fall Marie und machte mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort besorgte ich Blumen für Marie und erfragte ihre Zimmernummer am Empfang. In ihrem Zimmer gab ich ihr die Blumen, die Music Box sowie einen Abschiedskuß. Ich bildete es mir wohl nur ein, aber ich glaubte, eine Reaktion bemerkt zu haben.

## Der dritte Tag

Der Tag begann sehr vielversprechend: Eine Zeugin hatte sich auf den Zeitungsaufruf hin gemeldet. Ich fuhr zur angegebenen Stelle, um sie aufs Revier zu holen, was mir erst mit etwas Überredungskunst und der Hilfe der Handschellen gelang - die Verwendung der Handschellen war allerdings etwas ungewöhnlich!

Auf dem Revier besorgte ich der Dame erst einmal eine kleine Stärkung (der Kollege möge mir diesen Mundraub verzeihen), danach starteten wir eine kleine Sitzung am Computer. Mit Hilfe des Zeichenprogramms gelang es, das Bild des Verdächtigen zu erstellen und seine Daten abzurufen. Zwar nur ein kleiner Erfolg, aber immerhin eine Spur. Ich brachte die Zeugin wieder zurück in ihr "Heim", immerhin mußte ich ja noch meine Handschellen holen. Auf dem Rückweg zum Revier bestand Morales auf einen Zwischenstop an der Oak Tree Mall. Ich war ja von meinen bisherigen Partnern schon einiges gewohnt, aber ihr auffäl-



Ein ungemütlicher Platz zum Sterben, aber der Herr hatte ihn sich wohl nicht selbst ausgesucht...



Das Verhalten von Pat war auffällig... ▲



Ohne gerichtliche Unterstützung geht nicht viel ...

## RushHour in Lytton? ▼



liges Verhalten gab mir zu denken und ich beschloß, sie im Auge zu behalten. Ich beendete den Tag, um in Ruhe über die bisherigen Ergebnisse nachdenken zu können, aber irgendwie fehlten mir noch die Geistesblitze.

## Der vierte Tag

Endlich etwas Ablenkung. Ruiz, den ich neulich auf dem Highway angehalten hatte, hatte tatsächlich Beschwerde gegen mich eingelegt, und so mußte ich heute vor Gericht erscheinen. Auf dem Weg dorthin ging ich noch schnell bei unserem Obertechniker vorbei und organisierte mir den Peilsender. Ich wußte zwar noch nicht genau, wozu ich ihn benötigen würde, aber angesichts der Unzuverlässigkeit mancher Kollegen sollte man bei der ersten Gelegenheit zugreifen. Die Gerichtsverhandlung war kein großes Problem, da ich die Eichkarte des damaligen Streifenwagens als Beweismittel vorlegen konnte und die Uhrzeit

auf dem Strafzettel richtig vermerkt hatte. Auf der Rückfahrt bestand Morales wieder auf einen Zwangsstop, diesmal ließ sie jedoch ihre Tasche im Auto und ich nutzte die Gelegenheit, von ihrem Schlüssel unbemerkt ein Duplikat anfertigen zu lassen.

Kaum hatten wir den Motor angelassen, wurden wir schon zu einem Mordfall gerufen.

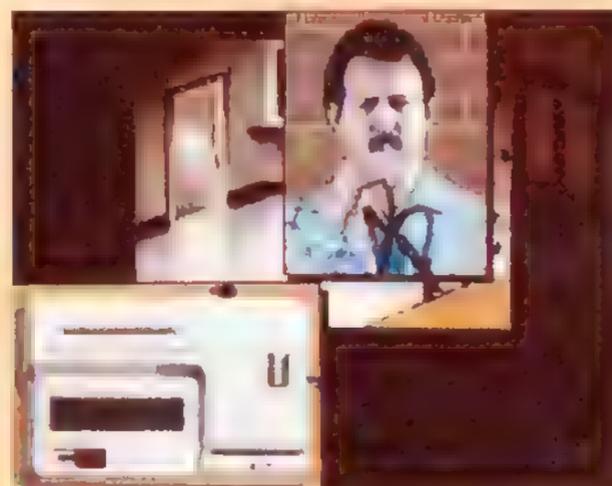
Nachdem Morales einige Fotos vom Tatort gemacht hatte, untersuchte ich die Leiche genauer, wobei ich die Ausrüstung aus dem Kofferraum des Wagens benutzte. In der Tasche der Leiche fand ich ihren Führerschein, als ich das T-Shirt zurückschob, sah ich neben den Stichwunden auch ein Pentagramm, das in die Leiche eingeritzt worden war. Zwei notizwürdige Funde. Mit den Zahnstochern konnte ich Haut- und Blutreste unter den Fingernägeln als Beweismaterial sichern. Bei der Erkun-

dung der näheren Umgebung fand ich an dem Schrottwagen frische Lackspuren, von denen ich mit dem Spachtel eine Probe nahm. Nachdem alles Nötige getan und das Werkzeug wieder verstaut war, ging es zurück aufs Revier, wo ich eine neue Datei über den soeben entdeckten Mord anlegte und danach das Beweismaterial unter der neuen Fallnummer verbuchte.

Gemäß der Nachricht auf meinem Schreibtisch besuchte ich anschließend Marie. Immerhin hatte sich etwas getan, denn diesmal hing ihr Behandlungsplan am Bett. Als ich ihn las und die dort eingetragene Dosierung der Infusion mit dem eingestellten Wert verglich, bekam ich einen Schock: die Geräte waren falsch eingestellt. Über die Notruftaste rief ich Hilfe herbei, die gerade noch rechtzeitig kam. Ich konnte nur hoffen, daß die Überdosis nicht zu sehr geschadet hatte.



Auch hier gibt es Ausrüstung.



Und schon ist der Führerschein weg...



**Man sollte nicht versäumen, Marie regelmäßig zu besuchen**



**Manchmal können Hausmeister recht nervig sein!**



**Kurz vor dem Showdown...**



**...und noch eine letzte unangenehme Überraschung!**

## Der fünfte Tag

Die Nacht über plagten mich Alpträume, in denen Pentagramme eine wichtige Rolle spielten. Dies konnte nicht nur am Anblick von Dents Leiche liegen, irgendwie mußte mehr dahinterstecken. Also machte ich mich daran, eine fixe Idee, die sich in mir festgesetzt hatte, zu überprüfen. Als ich den Computer einschaltete sah ich, daß die Analyse des Beweismaterials neue Anhaltspunkte im Fall Dent ergeben hatte. Also unterbrach ich die Arbeit und gab der Zentrale die Anweisung, nach einem entsprechenden Auto zu fahnden. Danach machte ich mich an die Überprüfung meiner Theorie und zeichnete auf dem Computer die Orte aller bisher begangenen Verbrechen ein. Als ich daranging, die Punkte zu verbinden, erschien es mir, als würde ich ein unvollständiges Pentagramm zeichnen. Ich schätzte ab, wo der fünfte Punkt sein mußte, und plötzlich machte es laut "Klick" und ich wußte, wo ich weiterkommen würde.

(Hier sei ein kleiner Exkurs zu den Segnungen der Technik erlaubt: So schön die Arbeit mit dem Computer auch ist, so hat sie doch ihre Tücken. Denn die genauen Zahlen werden nicht angezeigt, so daß man die Lage der einzelnen Punkte abschätzen muß. Ich bin mir aber sicher, daß die Programmierer im zukünftigen Spiel dafür Sorge tragen werden, daß der Spieler in irgendeiner Form darauf hingewiesen wird, daß er alles richtig gemacht hat.)

Natürlich machte ich mich sofort auf den Weg, die Theorie zu überprüfen. Eigentlich wollte ich ja bei unserem Psychologen nachfragen, ob es möglich sei, daß ein Serienmörder nach einem solchen Plan vorgehen könnte. Leider war er nicht da, dafür lag jedoch die Personalakte von Pat Morales herum, und ich konnte mir einen Einblick nicht verkneifen. Irgendwie schien mir

die Frau immer seltsamer, aber ich ließ mir auf unserer Fahrt zu dem Ort, den ich als nächsten Tatort in Verdacht hatte, nichts anmerken.

Glück oder Zufall? Vor der Kneipe stand ein Fahrzeug, das sehr verdächtig aussah. Ich nahm eine Lackprobe, klemmte den Peilsender unter das Fahrzeug und betrat die Bar. Dort konnte ich zunächst kein bekanntes Gesicht entdecken, nach kurzer Zeit betrat jedoch Rocklin die Kneipe. Als ich mich ihm näherte, ergriff er die Flucht. Mittels des Peilsenders konnten wir ihn problemlos verfolgen, dank seiner miserablen Fahrweise hatten wir ihn dann auch schnell gestellt. Oder, besser gesagt, Rocklin stellte sich selbst - nämlich mitsamt seinem Wagen auf den Kopf...

An der Unfallstelle legte ich zunächst einige Warnfackeln aus und nahm mir dann den Unfallwagen vor. Mit Hilfe des Zündschlüssels öffnete ich den Kofferraum, wo ich fünf Päckchen Kokain fand. Als ich sie an mich nehmen wollte, wurde ich von einem Kollegen angesprochen, und Morales übernahm die Sicherstellung der Drogen. Später im Revier benutzte ich Morales Abwesenheit dazu, mit dem Nachschlüssel ihren Schreibtisch zu öffnen, wo ich die Kombination ihres Spindes fand. Vielleicht gab es ja morgen eine Gelegenheit, dort die Gründe für ihr Verhalten zu finden - zumindest würde ich morgen die Damenumkleide ungestört betreten können, wie eine Notiz am schwarzen Brett indirekt verlauten ließ. Nachdem ich die Farbprobe verbucht hatte, machte ich mich auf den Weg ins Krankenhaus, dort konnte ich aber außer einem zärtlichen Kuß nichts Wichtiges für Marie tun.

## Der sechste Tag

Meine erste Tat heute bestand darin, bei Captain Tate Rückendeckung für meine Untersuchungen in Sachen Morales einzuholen. Wie ich am Computer feststellte, hatte Morales nur vier

der fünf Drogenpäckchen verbucht. Allerdings war es nichts mit dem ungestörten Betreten der Damenumkleide, denn unser fleißiger Hausmeister war dort gerade zu Gange. Nachdem ich in der Herrenabteilung aber für eine kleine Überschwemmung gesorgt und dem Parkettkosmetiker somit eine neue Aufgabe gestellt hatte, konnte ich mir Morales Spind vornehmen. Dort fand ich auch das fehlende Päckchen, was natürlich notiert wurde. Anschließend informierte ich Tate über meine Entdeckung und machte mich auf den Weg zum Gerichtsmediziner.

Ich hasse die makaberer Scherze von Leon, und wieder fiel ich einem zum Opfer, als ich mir die Schildchen seiner "Gäste" ansah. Immerhin brachte er mich auf eine heiße Spur, denn von ihm erhielt ich die Adresse von Rocklins Wohnung, einen Zeitungsausschnitt, der mir ein Schaudern über den Rücken jagte, sowie einen Umschlag mit dem Eigentum des Verbliebenen. Allerdings war nicht alles darin sein Eigentum, ich fand auch ein Medaillon, welches Marie gehörte. Ich brachte es natürlich gleich zu Marie, und es schien Wunder zu wirken. Leider konnte ich nicht sehr lange bleiben, denn ich wollte Rocklins Bude noch genauer untersuchen.

Auf dem Weg dorthin wurden wir zur Unterstützung bei einem Hausbrand gerufen, und es zeigte sich, wie heiß unsere Spur war: Das Haus, das da in Flammen stand, war das von Rocklin. Nachdem der Chef der Feuerwehr sein OK gegeben hatte, durchsuchte ich das Haus, um an Beweisen zu retten, was noch zu retten war. Im Hinterzimmer fand ich den Kultraum, in dem ich Blut- und Haarreste eines der Opfer sichern konnte. Im Wohnzimmer fand ich ein Bild, das alles erklärte und den letzten Hinweis lieferte, nämlich eine weitere Adresse.

(Ich möchte dem Leser nicht verraten, wer auf dem Bild war - das soll für ihn ebenso eine Überraschung werden, wie es für mich eine war.)

Bevor ich mich auf den Weg dorthin machte, holte ich mir noch einige Informationen über besagte Person ein. Dabei half mir der Armeemoffizier in der Oak Tree Mall, der nach Vorlage meines Dienstaussweises und des Bildes eine Personalakte herausrückte. Diese ließ ich auf dem Revier von unserem Psychologen begutachten und mir einige wohlgemeinte Warnungen mit auf den Weg geben.

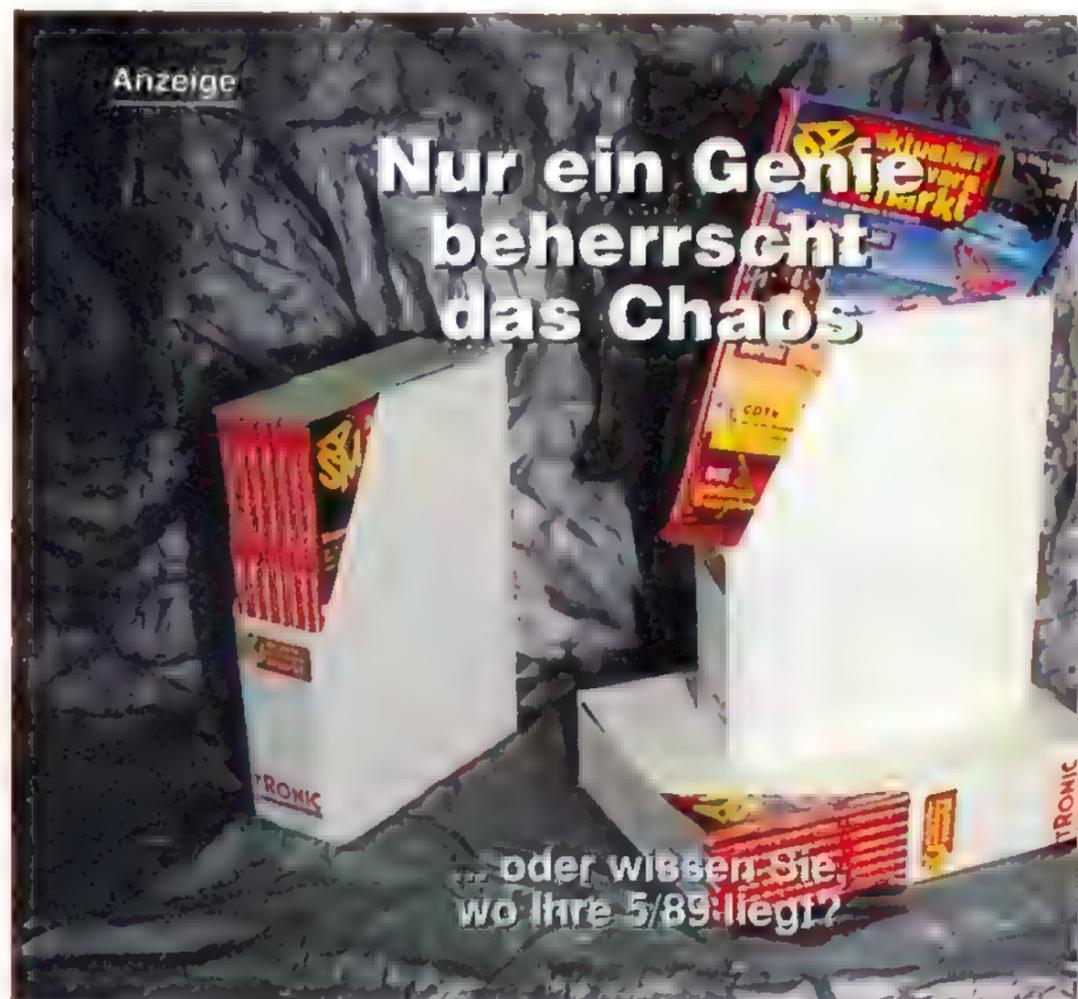
Der erste Besuch des verdächtigen Hauses war erfolglos, ohne Durchsuchungsbefehl war hier wohl nicht viel zu erreichen. Also fuhr ich zum Gericht und besorgte mir mit Hilfe des Bildes und des Zeitungsausschnittes das gewünschte Dokument. Leider beeindruckte es die Bewohner des Hauses absolut nicht, daher mußten stärkere Geschütze aufgeföhren werden. Die Unterstützung wurde allerdings nur bei lückenlosen Beweisen gewöhrt, und so fuhr ich aufs Revier und verbuchte alles, was ich noch an Beweismaterial im Inventar hatte. Nach einem erneuten Gespräch mit der Richterin konnte der Showdown endlich beginnen.

Die nächsten Minuten erschienen mir einmal wie Sekunden, dann wieder wie endlos lange Stunden: Mit gezogener Waffe gab ich dem Räumpanzer den Angriffsbefehl und betrat das Haus durch die zerborstene Tür. Fast sofort wurde ich unter Beschuß genommen, konnte den Angreifer jedoch

ausschalten, ein zweiter Bewohner ergab sich ohne Gegenwehr und wurde festgenommen. Beim Durchsuchen des Raums entdeckte ich unter dem Sofakissen eine Fernbedienung, mit der ich schließlich eine Geheimtür zum Drogenlabor öffnen konnte. Ich war gerade dabei, das offensichtlich leere Labor zu verlassen, als ich in den Augenwinkeln eine Bewegung wahrnahm und reflexartig auch den dritten Verbrecher ausschalten konnte. Und nun gab es nochmals eine Überraschung!

(Aber die verrate ich Ihnen auch nicht, ich verrate Ihnen nur noch eines, nämlich wie Computer-Cops ihre Waffe ziehen: Sie wählen die Pistole aus dem Inventar und klicken damit auf die Spielfigur. Alles klar? Dann sehen wir uns vielleicht irgendwann in Lytton - ich hoffe, Sie werden so gut sein, wie ich es war...)

Michael Anton



..... Bitte Bestellkarte benutzen .....  
**TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege**

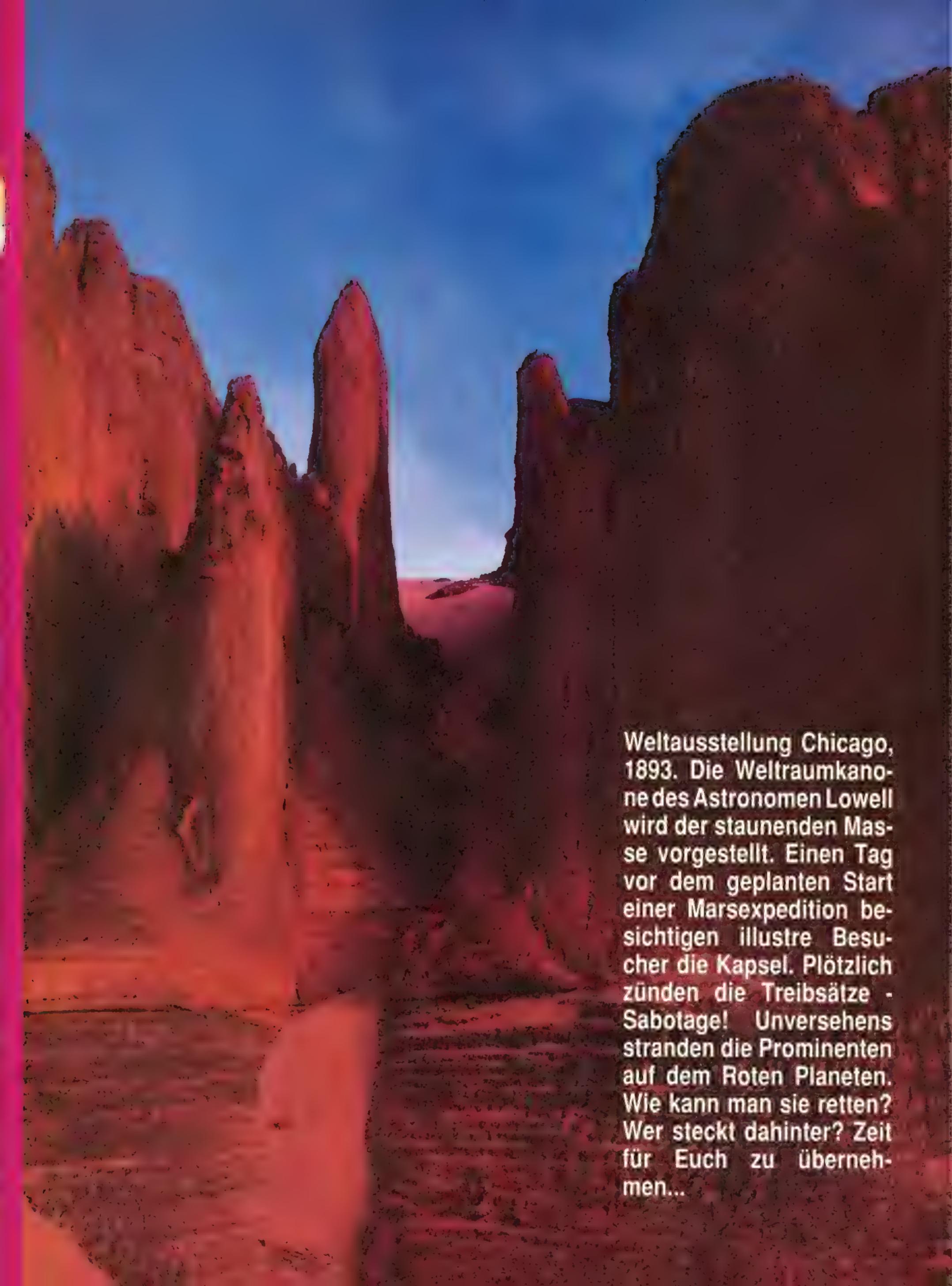


Im roten Sand der Ewigkeit

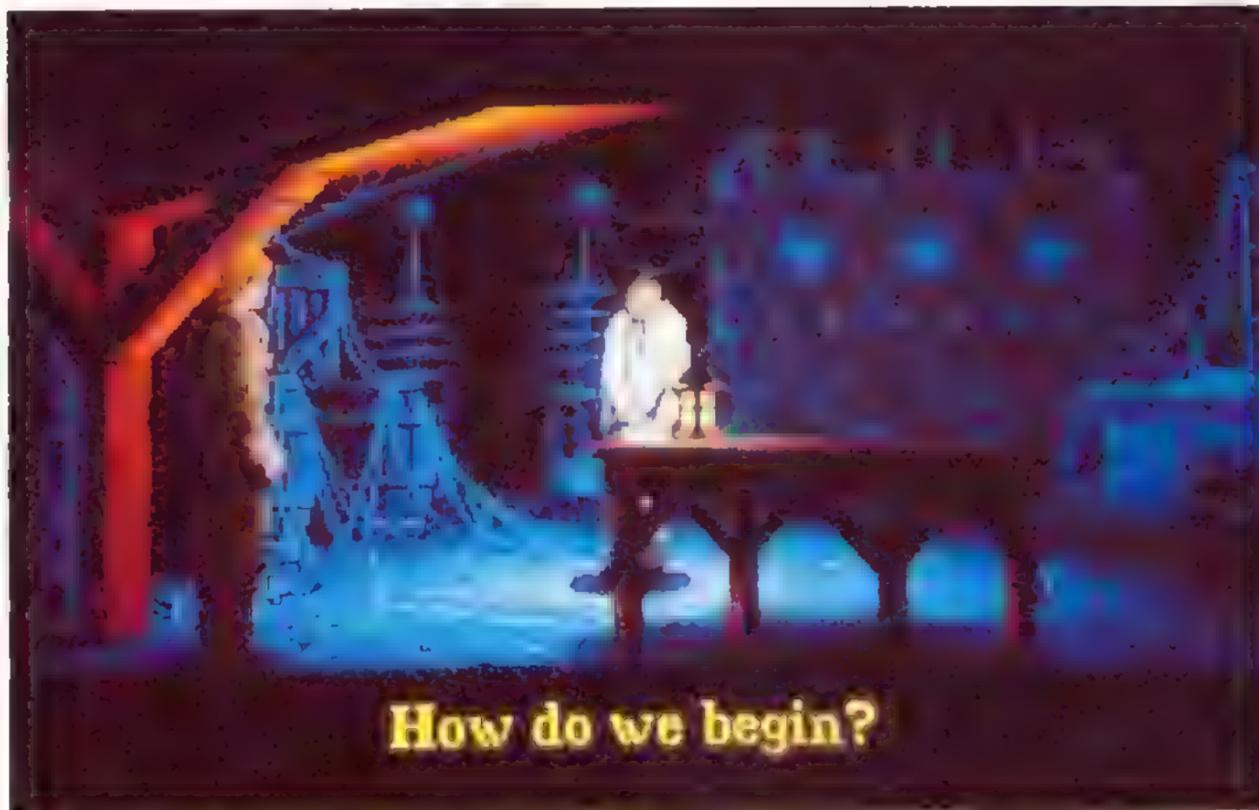
MA  
artist  
an

ore  
sum  
s  
D



A photograph of a desert landscape with tall, thin rock spires under a blue sky. The spires are dark and jagged, standing against a clear, light blue sky. The ground is a mix of dark and light patches, possibly sand and rocks. The overall scene is arid and dramatic.

Weltausstellung Chicago, 1893. Die Weltraumkapsel des Astronomen Lowell wird der staunenden Masse vorgestellt. Einen Tag vor dem geplanten Start einer Mars Expedition besichtigen illustre Besucher die Kapsel. Plötzlich zünden die Treibsätze - Sabotage! Unversehens stranden die Prominenten auf dem Roten Planeten. Wie kann man sie retten? Wer steckt dahinter? Zeit für Euch zu übernehmen...



**A**nfangs empfängt die Erde noch Lichtsignale vom Mars. Bald aber herrscht tiefes Schweigen. Kein Geringerer als Ihr, der Avatar, wird durch ein Moongate ins Jahr 1895 geschickt. Zusammen mit Eurem Freund Spector leitet Ihr die Rettungsexpedition zum Mars.

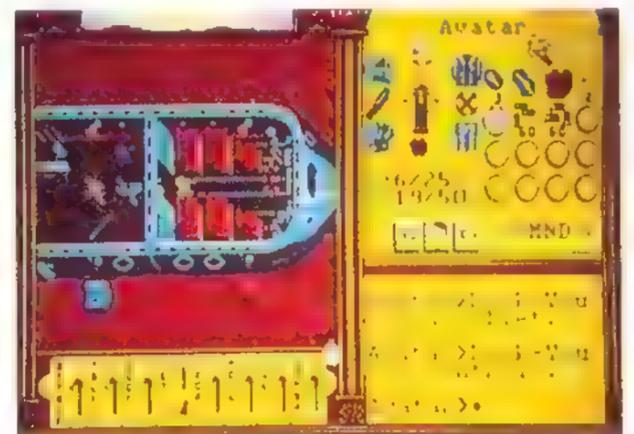
## Erste Einsichten

Glücklich gelandet befindet Ihr Euch im Kontrollraum der Weltraumkapsel, umgeben von Euren ersten Gefährten und Sigmund Freud. Um seine Forschungen voranzutreiben, ermutigt er Euch, jederzeit Eure Träume mit ihm zu besprechen. Sie könnten wichtige Hinweise auf die Persönlichkeitsstruktur des Träumers enthalten. Versucht es 'mal mit MOTHER, HEART, SWORD und BOOK. Begriffe, auf die alle Personen reagieren, sind: NAME, JOB, BYE, WAIT, LEAVE, JOIN, sowie ihre Namen.

Durch gemeinsam überstandenes Ungemach im Tal von Eodon (*"The Savage Empire"*) seid Ihr und Dr. Johann Spector zu engen Freunden geworden. Er kann Euch helfen, den Mars zu erforschen. Zweites Partymitglied ist die Journalistin Nellie Bly, die fortan ihr NOTEBOOK benutzt, um wichtige Dinge festzuhalten. Im mittleren Abteil der Raumkapsel warten Nikola Tesla, Dr. Blood und Dallas Garrett. Tesla zeigt, was zunächst zu tun ist: Mit jedem Besatzungsmitglied reden (ist sowieso das Wichtigste), Garrett nach UTENSILS befragen, und den Landeplatz der Rakete von 1893 finden.

Die DOOR der Kapsel hat sich bei der Landung leicht verzogen, ein Brecheisen wäre also nützlich, um sie zu öffnen. Fragt Garrett nach den COORDINATES von 1893 und befolgt unbedingt den Hinweis auf den SEXTANT. Dallas Garrett hockt vor dem Gepäckabteil rechts. Er hat ein PRYBAR. Dieses TOOL händigt er Euch gerne aus, wenn NEED besteht. Außerdem legt er Euch nahe, einen Blick ins HOLD zu werfen, um Euch auszurüsten, besonders mit dem schon erwähnten SEXTANT. Tatsächlich warten feine Dinge: Kleider nehmen und anziehen, Spyglass und Sextant nehmen, dazu den Wrench, den Ball Peen Hammer, das Folded

Tent und die Pliers. Auch Waffen gibt's - allerdings sind aus den nicht vernagelten Kisten nur Saber, Machete und Hatchet brauchbar. Den vernagelten Kisten rückt Ihr mit dem Prybar zuleibe (Use Prybar on sealed chest). Es finden sich Revolver, Rifle und Belgian Combine nebst Munition. Achtung: Die Belgian Combine läßt einen Einzelschuß und eine Ladung Schrot los. Benutzt sie nur selbst - Eure Partymitglieder ballern (vom IQ abhängig) ohne Rücksicht auf Verluste auf Freund und Feind. Dasselbe gilt für Waffen, die Ihr später findet (Shot Gun, Heat Ray Gun, Freeze Ray Gun). Die beiden letzteren könnt Ihr mit "Use" einstellen (R = Einzelschuss, C = Einzelschuss + Schrot, S = Schrot). Das Lager ist somit geplündert.



## Vom Raumschiff in die Stadt



**Fortsetzung  
auf Seite  
- 69 -**

Sid Meier's

# TRAVEL ROAD TO WIN

*Three Vision*

*Three Projekt Three Bisenbahn*

# LEISURE SUIT

Passionate Patti Does A  
Little Undercover Work



WARNING!

**WARNING**  
**PARENTAL**  
**DISCRETION**  
**ADVISED**



**SM**  
aktueller  
software  
markt

Eisenbahngesellschaft: Landkarte u. Realitätsgrid

Nr.: Name / Typ W Haltestellen

Wagonzusammenstellung

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Eisenbahngesellschaft: Landkarte u. Realitätsgrid

Nr.: Name / Typ W Haltestellen

Wagonzusammenstellung

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Table with 2 columns: Nr. Name / Typ, W Haltestellen. Contains 4 rows of wagon data.

Wenden wir uns dem letzten Teil  
unserer Rettungsmission. Der  
Blind ist ein Dilemma, das nicht  
kann heilen und hat ein Maschinchen  
schon mal die Stromschleife mit einem  
EAB-Ersatzteil. Hat aber kein Wissen  
was es für ein Ding ist. Die Wirkung  
und Intelligence vermindert ein nütz-  
liches Gerät. Von einer Simulation mit-  
tels Plastiktüten oder derlei kann ich  
nur abraten!

Nun aber los. Nach Use Prybar on  
Door (zweimal wegen Sicherheitsab-  
stand) kann der Blind einen Teil der  
dünnen Luft und legt Euch ans Herz,  
die OXYGEN-Versorgung sicherzu-  
stellen. Einmal hat er fertig mit Oxygen-  
ated Air Canisters an ein wahres  
Wundermittel gegen Kopfschmerzen.  
Auf Dauer ist es aber zu umständlich  
immer zu Blood zurückzukehren.  
Ich bin bei der Runde auch noch  
über wenn es sein muß. Schon seid Ihr  
wunderbar erholt. Von der Höhenluft  
beschweren. Beschäftigt Euch zur  
deplatz der ersten Expedition.

## Was wird hier gespielt?

Dort werdet Ihr erwartet. Ein briti-  
scher Kavallerieoffizier, Lieutenant  
Dibbs, schließt sich Euch nicht nur an,  
sondern weiß auch viel Interessantes  
zu berichten. Den Gesetzen des Kapi-  
talismus zufolge wird auch auf dem  
Mars gehandelt, und zwar von den  
TRADERS, die ihren Ruckschluden am

Arsia Mons aufgeschlagen haben.  
Dibbs rät unbedingt zum Besuch.  
Während seines Wartens hat er Neh-  
ring nachruk. Einige über SURVIVOR  
sind. Der OXYGEN mit dem über  
zu einem Block war nicht das was  
Ihr schenkt. Ich habe es schon von  
Ihr habt ja ein Zelt dabei, das Ihr be-  
nutzt, sobald die letzten Sonnenstrahlen  
verschwunden sind. Ohne es erlebt Ihr  
das Morgenrot nämlich nicht mehr.

Die dünne ATMOSPHERE ist kein  
Problem, hat man genügend OXYGEN  
im Gepäck. Das Zeug schmeckt  
schonlich, setzt beim Kauen aber  
keine Stoffe frei. In der Nähe  
in den Bergen östlich von hier eine  
Oxium Mine entdeckt. Move! Einige  
Oxium-Blobs von Dibbs zu den ande-  
ren Partymitgliedern. Can't beat the  
feeling!

Auch sonst wären die Gestrandeten  
nicht faul, sondern haben schon mit  
dem Bau einer neuen SPACE CAN-  
NON begonnen. Unglücklicherweise  
reichte der Vorrat an Eisenerz nicht.  
Die Expedition unter Leitung von And-  
rew Carnegie spaltete sich zum Suchen  
in vier Gruppen. Die Suche wurde von  
einigen allerdings nicht sehr ernsthaft  
betrieben. Eine Gruppe, bestehend  
aus Handlungsführer Calamity JANE,  
und Calamity JANE. Statt Erz zu su-  
chen, eröffneten die beiden besagte  
Handelsstation. Unter Führung von  
Jack SEGAL hat sich die zweite Grup-  
pe in OLYMPUS niedergelassen und  
arbeitet dort an der Weltraumkanone. Doch

behindert nicht nur Eisenmangel das  
Projekt. Die Leute sind gegenüber  
Außenstehenden extrem aufrichtig.  
Sie trauen weder den DANGEROUS  
Dream MACHINES noch jenen, die sie  
als CONTAMINATED betrachten. Die  
Traummaschine in Olympus würde  
denn auch auf Segals Anordnung hin  
zerstört. Die in ELYSIUM ist  
brauchsfertig. Ohne jemals in HELLS  
und ARGYRE weiß Dibbs nichts Ge-  
naueres.

Unter Führung von Penwal LO-  
WELL führte die dritte Gruppe gen Ely-  
sium, wo sie dem Zauber der Dream  
Machine verfiel. Alle wurden CRAZY,  
glaubten sie seien wiedergeborene  
MARTIANS und taten fortan nichts  
mehr, um das Projekt voranzutreiben.  
Die Marsianer sind laut Dibbs offenbar  
ausgestorben. Die vierte Gruppe  
schließlich wandte sich nach Osten  
und bezog unter der Leitung von RAS-  
PUTIN die Stadt Argyre. Dibbs vertraut  
den Marsianern nicht. Er verbringt  
seine Zeit mit dem Studium mar-  
sianischer TECHNOLOGY, halt seine  
Eisenkanone. Die Kanone besteht aus  
Technologien besteht aus: Gewächshäusern,  
Transport TUBES (funktionieren  
ohne Power Supply nicht),  
Kanälen mit BRIDGES, und den  
berüchtigten Dream Machines.

In und um die Kapsel sind mitzuneh-  
men: Elephant Gun, Elephant Gun Ro-  
unds, Shotgun, Shotgun Shells, Pistol  
Round, Shotgun, Shotgun Shells, Pistol  
Round, Shotgun, Shotgun Shells, Pistol

## Vor Wucher wird gewarnt

Am Outpost teilt Buffalo Bill Euch mit, daß die Leute aus ARGYRE COOTER McGee, den OXIUM-SUPPLIER, entnervt haben und er seit einiger Zeit verschwunden scheint. Schlechte Zeiten für TRADERS! An Euch wird er eh nichts verdienen, denn was Ihr an noch Munition oder Kleidern braucht, könnt Ihr diversen Kisten entnehmen. Das Einkaufen, vorzugsweise mit Oxium-Blobs, ist nämlich recht teuer. Calamity Janes Hauptsorge ist ebenfalls COOTER, denn sie hat kein OXIUM mehr zu verkaufen.

Klar, daß Ihr Euch um Cooter kümmert. Jane schenkt Euch einige marsianische BERRIES, die Ihr benötigt, um in Cooters Mine einzudringen. Bill erhält Order, Euren Oxium-Vorrat aufzustocken. Das tut er auch, wenn Ihr ihn noch einmal anspricht. Außerdem weist Bill Euch den Weg zu Cooters Mine. Falls es jetzt Nacht wird oder nach ersten Gefechten Health Points aufgefrischt werden müssen, solltet Ihr das Tent benutzen und bis zum Aufstehen "rest"en. Ist eine Beförderung fällig, werdet Ihr träumen (Heart gibt Dexterity, Sword Strength, Book macht intelligent, Ihr habt die Wahl).

Ein Tip zwischendurch: Wenn etwas Größeres, das Ihr erlegt habt, so unglücklich gefallen ist, daß es den Weg versperrt (z.B. mitten in eine geöffnete Tür), dann guckt mit dem Spyglass irgendwohin.

## Wo ist Cooter?

Um ihn Cooters Mine einzudringen, eßt Ihr eine Berry. Nun könnt Ihr entfernte Gegenstände bewegen und benutzen. Ihr "move"t einfach die Planke vom oberen Bildrand zweimal nach unten. Im Hauptraum sind zwei Notizzettel. Cooter schreibt, daß Rasputin ihn gefunden hat und einen Lageplan mit eingezeichneten Oxium-Vorkommen fordert. Die Übergabe soll in einer Höhle in Coprates Chasma stattfinden.

Bevor es an Cooters Rettung geht, schaut euch in der Mine um. Zu finden sind Berries, Clothes, Oxium Blobs und Oxium Geodes. In Letzteren stecken größere Vorräte an Oxium Blobs. Um an sie heranzukommen, benutzt Ihr den Ball Peen Hammer an den Geodes. Die Broken Geodes können fallengelassen werden. In der Coprates Chasma-Höhle wird Cooter in einem "Verlies" hinter zwei Kisten gefangengehalten. Das Verlies befindet sich nördlich des Eingangs.

Cooter ist heilfroh über Eure Ankunft. Als REWARD verrät er, wo die berühmte MAP verbuddelt ist, auf die RASPUTIN so scharf war. Sie liegt westlich der Marker Flag "Coprates Chasma", die von den Forschern SHERMAN, YELLIN und DUPREY aufgestellt wurde. Eine SHOVEL liegt nahebei unter einem Felsbrocken. Die Sache hat jedoch einen Haken: Das OXIUM lagert hinter einer elektrisch betriebenen, geschlossenen, DOOR. Aber Papa EDISON in OLYMPUS wüßte vielleicht Rat...

## It's nothing personal

Auf dem Weg nach Olympus gibt es noch eine Belohnung. Vorgehensweise: Move Rock, Get Shovel, Use Shovel on disturbed ground, Get Map. Zum Anschauen: Use Map (gilt auch für Books oder Scrolls). Olympus ist verrammelt und bewacht. Nathaniel Peters, seines Zeichens Torwächter, erklärt, kein Unbekannter dürfe die Stadt betreten, ohne einen Beweis seiner geistigen Gesundheit erbracht zu haben. Ihr versteht, daß diese Anweisung SEGALS nicht gegen Euch persönlich gerichtet ist, sondern wegen der verkappten Marsianer in ELYSIUM erging. Dibbs bietet sein Zeugnis an, erntet dafür aber nur ein müdes Armrunzeln. Nein, die Unterschriften dreier Männer mit Charakter und allseits bekannter Integrität müssen her. Es sind die berühmten EXPLORERS, deren letzter

bekannter Aufenthaltsort Syrtis Major war. Nathaniel gibt Euch ein Zettelchen mit der Weisung, die Unterschriften zu besorgen.

## Forscher in Not

Bei Syrtis Major empfängt euch Gruppenleiter Dr. David Yellin, auch als IOLO bekannt. Er berichtet von einem Mißgeschick. Auf der Suche nach IRON für die SPACE CANNON stießen unsere Freunde auf die alte MINE von Syrtis Major. Leider stürzte ein Teil der Decke ein und schnitt Sherman und Duprey von der Außenwelt ab. Es ist an Euch, die Jungs mit Hilfe eines DRILLS zu befreien. Die Teile des Bohrers liegen in der kleinen Hütte. Zufällig habt Ihr mit dem Wrench das geeignete Tool bereit, um den Bohrer betriebsfertig zu machen. Nehmt den Drill aus einer der Kisten (Get Drill), legt ihn auf das zugehörige Fahrgestell (Drop Drill on Drill Cart) und preßt beides zusammen (Use Wrench on Drill). Dann bewegt Ihr das Teil von der Wand weg (Move Drill) und schiebt ihn vor Euch her in die Mine. Dort biegt Ihr gleich links, dann gleich rechts ab.

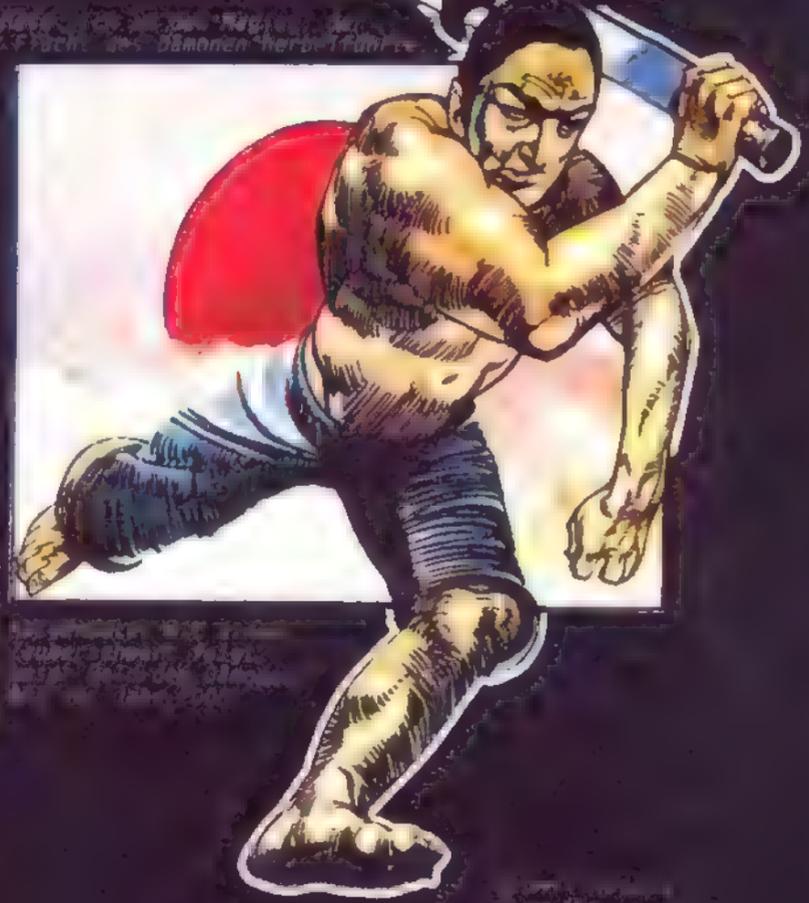
Der Plunder wird mit "Use Drill" beseitigt, wobei der Bohrkopf in Richtung der Verschüttung zeigen muß. Achtet darauf, Euch nicht selbst anzubohren, mir ist das nämlich versehentlich gelungen!

Sherman kommt Euer Antlitz verflixt bekannt vor, Duprey ebenfalls. Mittlerweile wundern uns derlei Seelenwanderungen nicht mehr. Duprey ist glücklich, aus der GRIM Situation befreit zu werden. Da er aber gar nichts Interessantes zu vermelden hat und nicht einmal mitgehen mag, bittet Ihr ihn um sein Autogramm auf der NOTE und wendet Euch Sherman zu.

Auch Shermينو unterzeichnet die NOTE und hat mancherlei zu sagen. Auf seinen EXPEDITIONS mit YELLIN und DUPREY fand er einige bemerkenswerte Orte, nämlich ARGYRE,

DEUTSCHE ANLEITUNG!

# FIRST SAMURAI



OLYMPUS, HELLAS, ELYSIUM, sowie marsianische Ruinen nahe DEUTERONILUS Mensae. Die sind offenbar schon lange verlassen und verfallen langsam. Die Olympier seien, abgesehen von ihrer vorsichtigen Art, ganz in Ordnung. In den Minen von SYRTIS Major gibt es zwar Eisenerz, doch ist das Bergwerk ziemlich instabil. In Hellas gab es Anzeichen menschlicher Bewohnung, doch ließ sich niemand blicken. Argyre konnte nicht erforscht werden: Rasputin hat die Zugänge zur Stadt mit großen Metalltoren verbarriadiert. Eine Attacke mit einer CANNON von einer Kanalfähre aus könnte die Befestigungen knacken. Wie Wasser in die CANALS zu leiten ist, müßte Admiral Peary in Olympus eigentlich wissen. Außer den Kanälen vermutet Sherman in den Gebäuden mit den TUBES nahe den großen Städten ein weiteres, elektrisch betriebenes, Transportsystem. Wenn Ihr Sherman JOIN anbietet, wird er sich Euch freudig anschließen. Auf dem Weg zum Ausgang wird noch die Weiche für die Transportkarren repariert (Use Wrench on Switch Bar) und getestet, ob das Teil funktioniert (Use Switch Bar). Dr. Yellin wird um seine Unterschrift auf der NOTE gebeten, dann ist das Wesentliche hier für den Moment

getan. Wer mag, kann dem nördlichen Spaltensystem von Syrtis Major nach Oxium Geodes folgen und ein wenig kämpfen.

## Olympus - Offene Stadt

Nathaniel ist mit der NOTE zufrieden und gewährt Euch nun Zutritt zur Stadt. Er verweist auf Jack SEGAL, der einiges über die SPACE CANNON und die Suche nach IRON ORE erzählen könne. Mr. Segal hat zwei Hauptsorgen: Zum einen die DREAM Machines, zum anderen die Fertigstellung der SPACE Cannon. Die Traummaschinen seien voller DANGER. Jeder, der sie benutzte, wurde CRAZY. Dazu zählt er LOWELL und seine Gruppe in ELYSIUM, sowie einen gewissen MARCUS in HELLAS, der die Gefährlichkeit der Technologie allerdings bestreite. Die Traummaschine in OLYMPUS wurde auf Segals Anordnung hin zerstört. Die Weltraumkanone, so beteuert er, wäre schon lange fertiggestellt, wenn genügend IRON ORE zur Verfügung stünde. Für Details wende man sich an Andrew CARNEGIE in den Minen - erste Abzweigung links vom Hauptstollen. Der Verursacher allen Übels ist schon ausgemacht: RASPUTIN in ARGYRE.

Obwohl die örtliche Traummaschine zerstört ist, mögt ihr vielleicht einen Blick riskieren. Doch die Tür ist verschlossen und wird von Legrande Antoine Couillard bewacht. Der hat Kummer: Sein Bruder JEAN wurde in die Tiefen der Olympus-MINES geschickt, um dort Eisenerz zu suchen. Er ist nicht zurückgekehrt, und alle waren zu AFRAID, ihm zu folgen. Ihr helft dem armen Mann natürlich und sucht seinen Bruder. Zur Belohnung schließt er Euch die Tür auf. Vor diesem Unternehmen solltet Ihr einige andere Einwohner von Olympus aufsuchen.

Marie Curie legt auf dem Mars den Grundstein für ihren Nobelpreis. In den MINES fand sie radioaktives Material, das die Marsianer nebst der Elektrizität als Energiequelle nutzten. In den Minen lümmeln indes eklige WORMS herum, die offenbar von der Hitze der Steine angezogen werden. Spector weist auf die Gefahren des Umgangs mit RADIUM hin. Madame Curie empfiehlt zum Schutz den Gebrauch von Tongs und Lead Box, beides aus ihrem Labor. Damit ist Spector zufrieden, Marie auch, da sie nun einen Namen für die Substanz hat. An dem Radium im Labor könnt ihr den Umgang mit radioaktivem Material schon mal üben: Ready Tongs, Get Lead Box, Get Radium, Move Radium to Lead Box. Ohne Tongs verbrennt Ihr Euch böse die Finger.

Seebär Captain Trippet ist mangels WATER in den CANALS auf Kurzarbeit. Wahrscheinlich schmolzen die Marsianer das Eis am Nordpol, aber das SYSTEM liegt brach. Admiral Peary hat es sich angeschaut.

Als begabter Heimwerker repariert Trippet allerlei Dinge. Seine Fähigkeiten werdet Ihr später brauchen. Admiral Robert E. Peary hat's auch auf dem Mars mit dem Nordpol. Die unregelmäßige Struktur des ICE läßt ihn vermuten, daß es tatsächlich geschmolzen wurde. Die Towers (daher also der Name), THREE an der Zahl, haben allerdings einen kaputten Motor, eine



Schreck im Labor: Besucher aus dem 20. Jahrhundert

zerbrochene LENS bzw. eine unkraut-überwucherte Linse. Abenteurer wie Ihr könntet diesem bedauerlichen Zustand mittels REPAIR sicher abhelfen.

Eine weitere Behinderung für ausgedehnte EXPLORATION ist der Mangel an POWER. Auch darum solltet man sich kümmern. Dann würden die BRIDGES wieder funktionieren, und die TUBES wären benutzbar. So könntet Ihr bisher unzugängliche Gebiete betreten, bis auf ARGYRE: Den Metalltoren sei nur mit den Kanonen auf den BARGES heizukommen. Dazu sollte Carnegie BALLS aus Stahl anfertigen, da Bleikugeln zu weich sind. Meist trifft ihr bei Peary auch Theodore Roosevelt, den Ortssheriff. Auch er hält RASPUTIN für die SABOTAGE verantwortlich. Die FINGER PRINTS, die er am Tatort fand, konnte er leider nicht eindeutig auf Rasputin zurückführen, daher fehlt ihm die endgültige EVIDENCE. Ihr solltet euch kooperativ zeigen und Teddy eure Fingerabdrücke überlassen.

Mr. Thomas Alva Edison ist bislang an der Aufgabe, die POWER wiederherzustellen, gescheitert. Obwohl er gegenüber TESLA bestritt, daß die Energy TOWERS funktionieren könnten, glaubt er es doch. Er hält die Energie-Schwierigkeiten für die Ursache des Aussterbens der Marsianer. RADIUM, obgleich wirksam, sei eine seltener genutzte Energiequelle. Seine STUDIES bezüglich der DREAM Machines konnte Edison aus bekanntem Grund nicht fortsetzen. Ein CONTROL Panel ließe sich aber leicht herstellen: Bringt Edison das aus dem unterirdischen Tunnel zu den Minen. Im Tunnel "Get loose and broken Panel", zurück zu Edison, CONTROL sagen, fertig. Dieses Teil arbeitet nur in Dream Machines.

Bei Sarah Bernhardt steht jetzt nur ein Höflichkeitsbesuch an. Dann sollte Randolph Hearst auf der anderen Seite des Tunnels besucht werden. Seine Sammlung marsianischer ARTIFACTS ist, bis auf eine blaues GEM, uninteres-

sant. Der AZURITE trieb früher Maschinen an. Um in den Besitz der Kostbarkeit zu gelangen, müßt Ihr Hearst einen FAVOR erweisen: Der Fotograf, den er zum Gipfel des Mons Olympus schickte, um die Weltraumkanone abzulichten, kam nicht zurück. Geht dorthin und rettet das Photo oder wenigstens die CAMERA. Von Westen her kann der Berg leicht erklommen werden.

Nachdem Ihr einige Proto-Martians zu Manitou geschickt habt, bringt Ihr die CAMERA zurück zu Hearst und erhaltet... einen weiteren Auftrag. Die Platte soll nämlich noch entwickelt werden. Das sollte man Georges Méliès in Elysium anvertrauen.

Weitere Charaktere: Jean Couillard in den Minen und Andrew Carnegie, der den Mangel an IRON Ore bitterlich beklagt. JEAN ist in den Tiefen der Olympus-Mine verschollen. Die EXPLORERS haben bei Syrtis Major Erz gefunden, konnten es aber nicht nach Olympus transportieren. TRANSPORT wäre wohl möglich, wenn die Kanäle Wasser führten. Dabei fehlt nur noch eine volle Karrenladung Erz, um das Projekt zu vollenden! Euren schüchternen Hinweis auf Stahl-Kanonen-BALLS fertigt Carnegie mit dem Hinweis ab, die SPACE Cannon sei viel wichtiger. Also macht Ihr Euch auf die Suche nach Jean.

Am besten nehmt Ihr nach dem zuerst nach Norden und dann nach Osten führenden Hauptstollen die erste Abzweigung südlich und haltet Euch südlich und a bisserl östlich. Irgendwann taucht die Mitteilung "Body critical" auf, Rock-Worms schlängeln umeinander, und ihr habt Jean gefunden. Der Ärmste hat nur noch für einige mühsam gestammelte Worte Kraft: Erz hat er keins gefunden, nur den Tod. Er bittet Euch, sein Freimaurer-Abzeichen seinem Bruder zu bringen oder es selbst zu behalten (je nachdem, wie Ihr vorher auf dessen Frage bezüglich Eurer Zugehörigkeit zur Loge geantwortet habt). Nach Jeans Tod

solltet Ihr die Gegend erkunden. Nebst "Chips of Radium", mit denen Heat und Freeze Ray Guns aufgeladen werden, liegen hier auch "Blocks of Radium". Nehmt mindestens einen davon für später mit.

Zu Legrande zurückgekehrt, sagt Ihr SYMBOL, laßt ihn kurz allein, sprecht ihn nochmal an, schon öffnet sich die Tür zur Dream Machine. Das herumliegende Headgear wird mitgenommen.

## Auf die Dauer hilft nur Power

Nun heißt es, dem Mars verbrauchte Energie zurückzubringen. Sucht die Central Power Station auf. Dort findet Ihr zwei Roboter, mit denen man sich unterhalten kann, und ein defektes Förderband. Für letzteres muß man die grünen Berries essen. Wenn es zu dunkel ist, eßt eine braune Berry (oder macht Licht). In einem Raum des Komplexes gibt eine Scroll Auskunft über den Betrieb des Power Systems: Mit dem CONVEYOR Belt wird von Coker geförderte COAL zu Stoker transportiert. Stoker trägt sie zu den FURNACES. Mit OXIUM als Katalysator betreiben diese Öfen BOILERS, die ihrerseits über GENERATORS POWER erzeugen. Über die TOWERS im Osten jenseits des Kanals wird die Energie schließlich in alle Winkel des Planeten übertragen.

Zunächst muß aber das Conveyor Belt repariert werden. Auch kann ein plötzlicher Neustart des Systems zu einer Überlastung der maroden Kabel zwischen den Energietürmen führen (DAMAGE, Huddel und Brassel). Deshalb wird zuerst das "Broken Canvas Belt" genommen und zu Trippet in Olympus gebracht, der es FIXt.

Zurück in der Power Station: Use repaired conveyor belt on replacement track (da, wo Ihr's gefunden habt). Jetzt braucht Ihr noch eine Schaufel, um ein Häuflein Kohle zu den Öfen zu schaffen (Use Shovel on Coal). Die Kohle schippt Ihr in irgendeinen Ofen,

das Förderband startet, Stoker und Coker kümmern sich um den Rest.

Leider sind die Kabel an den Türmen tatsächlich durchgeschmort und flattern wild in der Luft. Da kommt die Cable Spool im Vorraum zur Oxium-Kammer gerade recht. Ihr nehmt sie mit und entert die Minen östlich des unterirdischen Komplexes. Der Tunnel führt nach Osten, biegt nach Süden ab, und dann nach Westen. Ihr folgt ihm bis zur ersten südlichen Abzweigung und gelangt direkt zum beleuchteten Tunnel, der Euch zum "Power Tower Array" bringt. Die Scroll im Keller erklärt die Reparatur: Vor allem muß man sich gegen Stromschläge isolieren. Da von euren Gefährten niemand bereit ist, die Reparatur auszuführen, seid Ihr selbst an der Reihe.

Spector hat Rubber Gloves dabei (Oh, oh: Habt Ihr die unterwegs ausgewechselt? Dann geht sie suchen oder leiht Euch welche bei Tesla oder Edison). Zieht die Handschuhe an, benutzt die Pliers an der Cable Spool und bringt den Kabelsalat in Ordnung. Wenn Ihr mögt, eßt eine grüne Berry und erkundigt Euch bei den Türmen, wie es so geht. Die Brücken können jetzt ein- und ausgefahren werden, alle elektrisch betriebenen Türen funktionieren, und das Tube System ist einsatzbereit. Die Röhren führen nach Elysium (Nordwesten), Olympus (Nordosten), Hellas (Südwesten) und Argyre (Südosten).

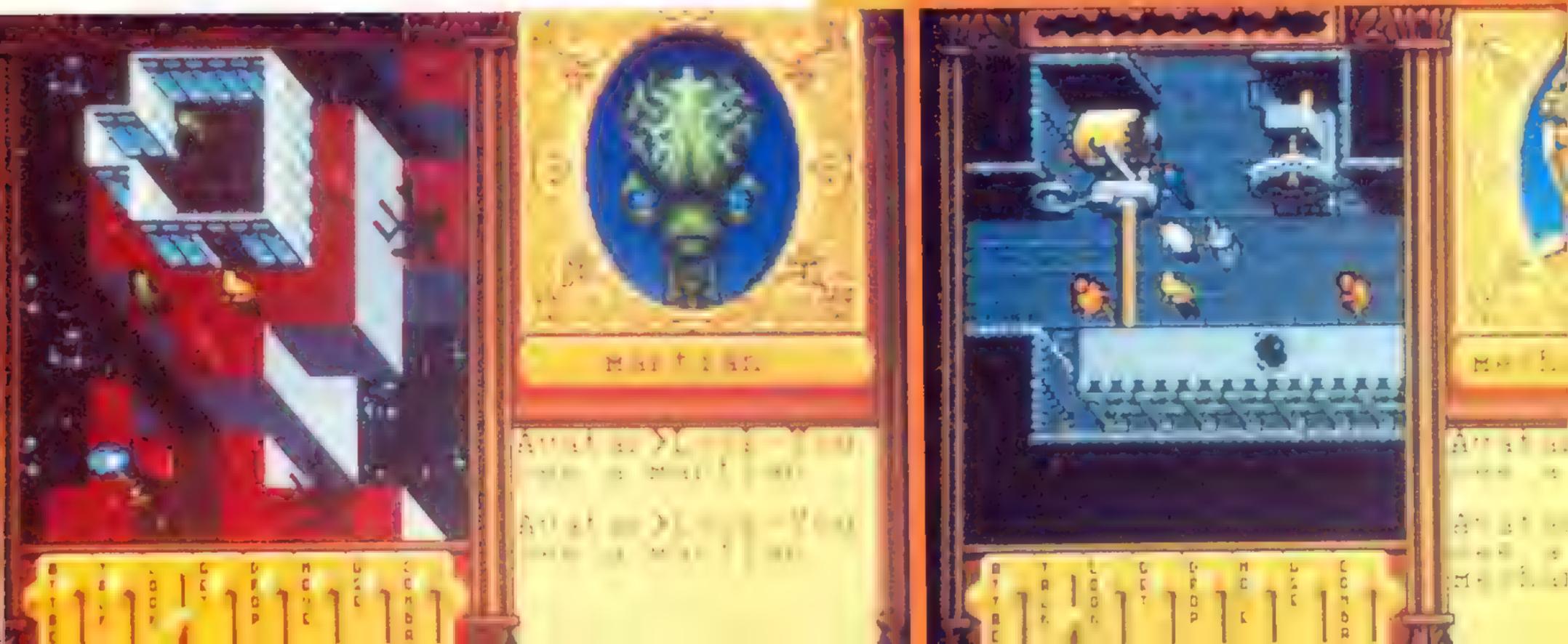
Mangels Tower-Röhren geht es zu Fuß nach Argyre. Maurice und Miles an den Toren sind nicht sonderlich mitteilhaft. Immerhin erwähnt Miles einen finsternen PLAN Rasputins, der sich offenbar des zur Rückkehr zur Erde benötigten Treibstoffs bemächtigen will. Aber keine Panik: Noch ist das kostbare Phlogistonite da, wo es hingehört, nämlich in der Kapsel der Expedition von 1893. Die Gelegenheit, das Tube System anzutesten, solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen. Ich schlage vor, sich als nächstes um die "Marsianer" in Elysium zu kümmern.

## Mensch oder Gemüse?

Aus Books, Scrolls und Gesprächen erfahrt Ihr Folgendes: Die Marsianer waren eine Rasse intelligenter, großer grüner Pflanzen. Sie vermehrten sich, indem ein Same in einem Gewächshaus vergraben, mit Wasser begossen und mit Nitrogen, Phosphorous und Potash gedüngt wurde. Jeden dritten Tag besuchte der Pflanzler den Keimling. Nach neun Tagen war die Pflanze reif. Mit einem "Ritual Pod Knife" wurde sie geöffnet, und heraus purzelte ein voll entwickelter junger Marsianer. Er besaß alles Wissen seiner Vorfahren, denn der Boden war mit ihren sterblichen Überresten kompostiert. Doch eines Tages wollte ein Raxach in Argyre Chefgärtner des ganzen Planeten werden. Da er auf Protest stieß,

setzte Raxachk Bakterien aus. Fortan konnten keine neuen Marslinge mehr wachsen. Die letzten Überlebenden flüchteten schließlich in die Traumwelt, um der Rettung zu harren.

Viele Jahre warteten sie. Als Lowells Leute die Traummaschine benutzten, übernahmen die Marsianer in der Traumwelt von Elysium flugs ihre Körper. Seither sind die Menschen in der Traumwelt gefangen. Die Marsianer haben sich vergeblich um Fortpflanzung bemüht - es fehlen gesunde Sämlinge, und der Boden ist längst steril. CULTIVATOR Cheshef weiß jedoch, daß brauchbare SEEDLINGS in Hellas sicher verwahrt liegen. GATHERER Fazek weist auf ein LABORATORY in Hellas hin, in dem die besten FERTILIZER (Nitrogen usw.) zu finden seien. EXPLORER Xichak sagt, die einzige Möglichkeit, WATER zu beschaffen, sei momentan, am Nordpol mit einer Hacke ein Stück ICE loszubrechen und es in einem Eimer herbeizuschaffen. Laut ARBORIST Chaktsaf muß man in der Traumwelt einen Freiwilligen finden, der bereit ist, seinen Geist in den neuen BODY zu TRANSFERieren. AGRARIAN Tekapesh schickt Euch dazu nach Hellas. Ab zum Nordpol, bewaffnet mit Pick und Metal Bucket. Dort "Use Pick on Polar Ice", "Get Chunk of Ice", "Move Chunk of Ice to Metal Bucket". Dann geht's nach Hellas, das Labor suchen (ist das Gewächshaus), "Get Nitrogen..."



Stop, da ist doch jemand: Marcus, genannt MAD Marcus. Er gibt zu, daß die DREAM Machine trotz allen Spaßes DANGEROUS sein kann. Zwar glauben nicht alle Benutzer, sie seien MARTIANS, wie LOWELL und seine Gruppe, doch in der Dream WORLD habe er, Marcus, Lowell und die anderen gesehen, gebeutelt von wüsten Alpträumen, TRAPPED. Marcus hat something IMPORTANT herausgefunden: Wenn man in der Traumwelt mit sich selbst spricht, wacht man auf. Was dort alles angestellt werden kann, hängt allein von der eigenen IMAGINATION ab. Überall liegt Dreamstuff herum, den man benutzen kann, um Dinge zu erschaffen. Die grünen BERRIES stellen eine direkte Kommunikationsschnittstelle Mensch - MACHINE dar. Dies im Hinterkopf, besorgt Ihr Nitrogen, Phosphorous und Potash. Das Mikroskop im Vorraum nehmt Ihr auch mit.

Sucht anschließend ein ziemlich kleines Gebäude, dessen Tür sich nicht öffnet. An dieser Tür benutzt Ihr ein Ölkännchen (was, keins dabei? Dann geht eins holen, z.B. in der Hütte vor den Syrtis Major - Minen), sie geht auf, und Ihr könnt die grünen Live Martian Seeds von den Tischen pflücken. Einer langt, die anderen stopfen Euch bloß den Rucksack voll. In Elysium könnt Ihr das Pflänzchen großziehen (ob es in Hellas geht, weiß ich nicht). Ihr grabt ein Loch, legt den

Samen hinein und schippt das Loch wieder zu. Dann kippt Ihr Wasser drauf, "use"t Nitrogen, Phosphorous und Potash an der Stelle und schlägt am besten ein Lager in der Nähe auf. Erstens habt Ihr sonst nichts zu tun, zweitens müßt Ihr sowieso jeden dritten Tag das Wachstum begutachten, und drittens wird die Zeit, die Ihr zur Lösung braucht, nicht mehr mitgezählt.

Sobald die Pod Plant reif ist, "use"t Ihr das Ritual Pod Knife (liegen eigentlich überall herum, z.B. bei Tekapesh) an der Pflanze. Ein bewußtloser Marsianer fällt Euch vor die Füße. Ihr nehmt ihn an Euch. Jetzt wird's Zeit zu träumen.

## Sweet Dreams

Zuerst muß die Dream Machine in Hellas betriebsbereit gemacht werden. Das Control Panel "drop"t Ihr auf das Control Cabinet und befestigt es (Use Wrench on Control Panel). Die Power Unit hinten an der Maschine wird mit Radium versorgt (Use Block of Radium on Power Unit). Schließlich wird der "Kopfhörer" installiert (Use Headgear on Dream Machine), und ab geht's.

Ihr setzt Euch in die Maschine, laßt jemanden im Solo - Mode das Control Panel betätigen, flugs werdet Ihr in die "Hall of Dreams" versetzt, wo euch fünf Obelisken anstarren. Tretet vor den links oben. Beachtet den Creeping

Cactus nicht, würde unnötig Health Points kosten. Sind die auf Null, werdet Ihr wach und könnt in diesem Traum von vorne anfangen. Folgt dem Weg und tanzt die Moving Trees aus. Nur Geduld, irgendwie geht es immer. Wenn nicht, redet mit Euch selbst und versucht es erneut. Am Ende des Weges trifft Ihr Mr. George Washington Carver, der sich brennend für den marsianischen Lebenszyklus interessiert und Eure Hilfe benötigt, um ein Experiment durchzuführen. Er möchte einen Marsianer wachsen lassen, wird dabei aber von Würmern gestört, die den Samen auffressen. Er drückt Euch einen Eimer Wasser, ein Ritual Pod Knife und vier Wormshane Seeds in die Hand und bittet Euch, auf das Marsianer-Pflänzlein aufzupassen und es aufzuschneiden, sobald es reif ist. Vergesst die Wormshane Seeds; Sie zu pflanzen und zu wässern ist zu aufwendig und hat mir zumindest nicht den gewünschten Erfolg gebracht. Die Pod Plant allerdings muß gewässert werden, sonst wächst sie nicht (einmal genügt). Dann, immer mit einem Auge auf die Pflanze, macht einige Schritte nach links und nach oben. Von Westen und Norden kommt nämlich das Gewürm angekraucht. Ihr attackiert es mit bloßen Händen, am besten nicht erst dann, wenn sie nur noch ein, zwei Schritte von der Pflanze entfernt sind. Die Pflanze reift glücklicherweise ziemlich fix. Ihr benutzt das Ritual Pod

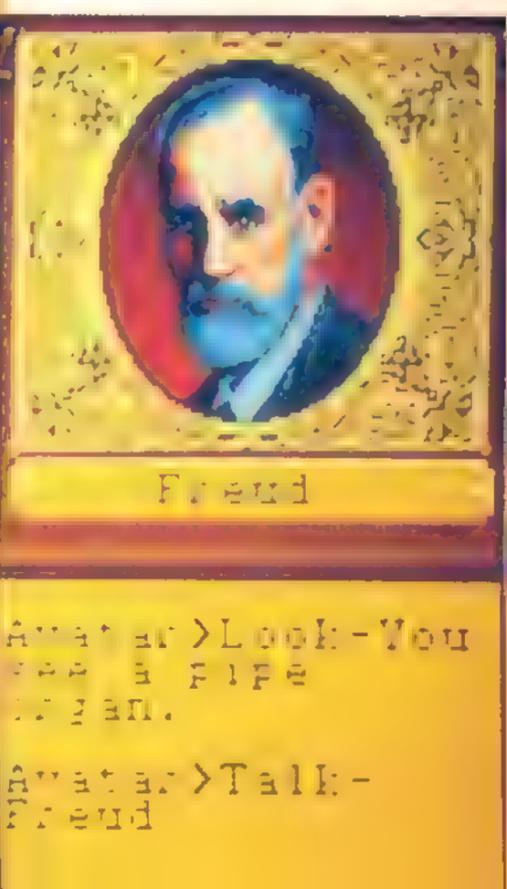
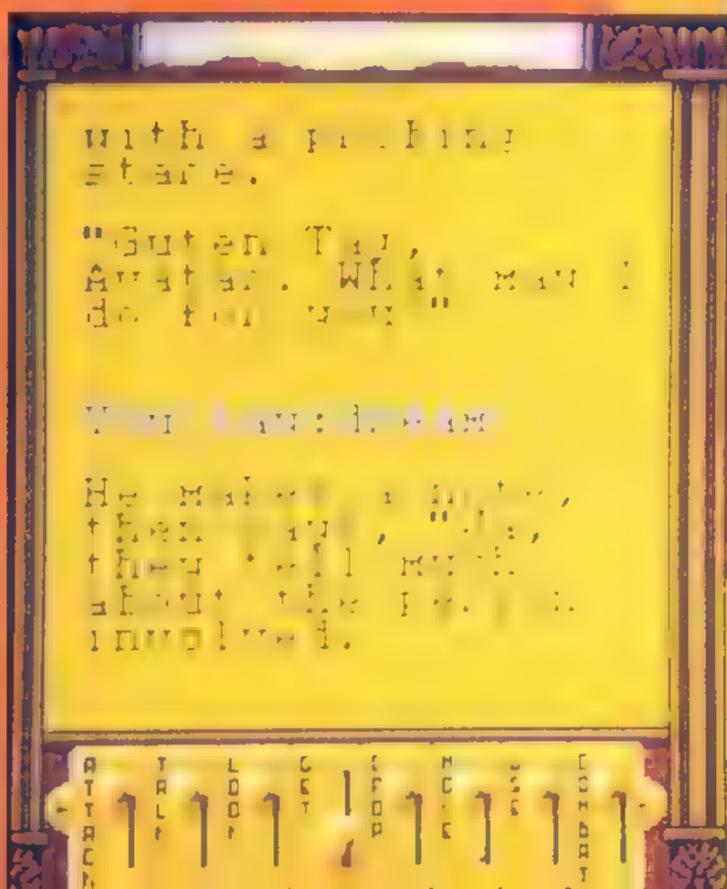


Vom Aussterben bedroht: Die pflanzlichen Marsianer. (ganz links)

Einheimische Wartungsroboter versehen unermüdlich ihren Dienst. (links)

Sigmund Freud: Sein Forschungsgeist begleitet Euch auf den Mars.

(Alle Fotos) PC/VGA



Knive wie in der realen Welt und habt den ersten Menschen aus seinem Alptraum befreit.

Der Obelisk oben rechts führt zu einer etwas schwierigeren Aufgabe. Als Erstes nehmt ihr den Dreamstuff und "use"t ihn. Das beschert Euch eine Spray Gun. Ihr geht ein paar Schritte nach rechts... und merkt, daß die Kontrollen vertauscht sind. Doch bald werden sie wieder vertauscht, usw... Was Ihr unbedingt haben müßt: Die Spray Gun, die Bottle of Green Paint (ganz rechts außen zu finden), einen Revolver und 24 Patronen (gibt's da, wo vier Dreamstuffs im Quadrat nebeneinander liegen). Den Janitor und die Creeper vermeidet möglichst, um Eure Gesundheit zu schonen.

Irgendwann gelangt Ihr auf verschlungenen Pfaden nach ganz links oben (aus südlicher Richtung kommend!) und seht Fußabdrücke. Rechts davon könnt Ihr die graue Fläche überqueren und trefft auf H. G. Wells, der sich nicht bewegen mag, weil er von Unsichtbaren gepiesackt wird. Gleich umzingeln sie auch Euch. Um sie sichtbar zu machen, benutzt Ihr die grüne Farbe an der Spray Gun, danach die Spray Gun an der scheinbar leeren Luft. Die Unsichtbaren entpuppen sich als fünf Proto-Martians, die beseitigt werden müssen. Sprecht danach noch einmal mit Wells. Dann ist dieser Fall gelöst.

Links unten ist Genosse Lenin. Vladimir Iljitsch hat ein Problem: Um ihn herum liegen haufenweise Rubel (dieses Problem hätte ich auch gerne mal), die er unter den 25 Einwohnern seiner Traumstadt gerecht verteilen möchte. Am schnellsten geht's, wenn Ihr einen der Kerzenständer nehmt und das Geld verbrennt. Dann greift Ihr Euch die Gem, die hinter Lenin auf dem Boden liegt und gebt sie ihm. Fertig! Sonst nehmt halt das Geld, schichtet 25 Häuflein zu zehn Rubeln und gebt Lenin die drei restlichen Rubel und die Gem. Auch fertig.

Im unteren Obelisk begegnet Ihr Eu-

rer Mutter, die Euch sofort mit dem Nudelholz malträtiert! Ihr flieht und stürzt Euch in den Abgrund. Haut einige Male auf die linke Maustaste oder auf Space. Ihr landet weich und seht einen roten Teppich. Den nehmt Ihr und folgt dem Weg nach Süden und Osten. Mr. Tiffany's "Glashaus" wird von einem Minotauros heimgesucht, der sämtliches Porzellan zerdeppern wird, wenn Ihr nicht einschreitet. "Ready"t den roten Lappen und lockt das Untier auf die quadratische Fläche kurz vor der Ladentür. Legt den Lappen dort ab und trabt zurück zum Laden, während der Stier den Teppich bearbeitet. Benutzt den Switch an der oberen Wand. Eine Tür öffnet sich. Dann geht zurück zum Stier, nehmt das rote Tuch und lockt ihn heraus auf die "Veranda". Legt das Tuch draußen ab. Sobald der Minotauros es erreicht hat, ist auch dieser Alptraum beendet.

Der Obelisk rechts außen fällt aus der Reihe. Hier trefft Ihr die ersten echten Marsianer: Pukchep, Chsheket, Plashef, Xaktshesh und Prektesh. Xaktshesh erzählt von ihrem PODMATE KAXISHEK, der in seinem LABORATORY am Nordpol den PROTOTYPE eines gegen die PLAGUE immunen Körpers angefertigt hat. Der Eingang zu Kaxisheks Labor ist vereist, da die Melting Towers nicht mehr funktionieren. AGRARIAN Prektesh weiß schon Bescheid über den BODY, den Ihr dabei habt, und stellt sich für den Transfer zur Verfügung. AMBASSADOR Chsheket würde dies auch tun, steht aber vorläufig zurück. Der bewußtlose Marsianerkörper wird in die Traummaschine gelegt, die Kontrollen betätigt, und Prektesh ergreift von seiner neuen pflanzlichen Hülle Besitz. Indes, die Freude währt nicht lange: Prektesh stirbt. Doch das kann nicht sein: Die AIR, die ihr atmet, ist die gleiche, die Sonne scheint, und der Boden... Halt, der Boden! In ihm stecken Bakterien, deshalb wird es auf immer unmöglich sein, neue Pflanzenkörper wachsen zu lassen.

Ein ALTERNATE Body muß her. Wollt ihr Tekapeshs Vertrauen und Kooperation gewinnen, müßt Ihr Prekteshs sterbliche Hülle nach Elysium bringen. Die beste HELP ist Kaxisheks Pläne abzuchecken, da die Sache mit den PODS so grausam schiefgegangen ist. Bietet Tekapesh etwas an, das BETTER ist als Pods oder diese ekelhaften Menschenkörper. Jetzt könnt Ihr in Elysium weiterträumen, die Traummaschine ist zugänglich. Im linken oberen Obelisk empfangen euch vier Proto-Martians. Ihr benutzt den Dreamstuff und habt einen Säbel. Nach hartem Kampf sind die "Neanders" erledigt. Ihr auch, deshalb werdet Ihr ohnmächtig und bemerkt nach dem Aufwachen, daß Ihr Eure Freunde erschlagen habt. He, ist doch alles nur ein Traum! Schaut Euch jeden Körper an und nehmt die Dollars. Draußen warten drei Pferde, ein Auktionator und der Gesetzlose Ike Clanton (Wyatt Earp, Doc Holiday und die Schießerei am O.K. CORRAL). Das braune Pferd ist Smith, Iolos Mähre. Smith hat wie üblich die aktuellen HINTS zu Ultima VI parat und verzapft kompletten Blödsinn. Ihr gebt dem Auktionator ein BID für das graue Pferd ab. Bietet jeden Preis, der verlangt wird, Ike Clanton bietet irgendwann nicht mehr mit. Dann redet mit Marshall, der/das sich endlich erinnert, eigentlich Wyatt Earp zu sein, und laßt ihn FREE.

Der rechte obere Obelisk versetzt Euch auf eine marsianische Fähre, die auf der Milchstraße schwimmt. Auf dieser Fähre befindet sich Samuel Langhorne Clemens, besser als Mark Twain bekannt. Ein Windstoß hat die PAGES seines Manuskripts wild verstreut. 25 Seiten müßt Ihr aufsammeln und ihm geben (PAGES sagen), damit er ein Buch daraus machen kann. Das Buch wird am Ende des Flusses in eine POSTBOX geworfen, damit der Verleger Ruhe gibt. Hinderliche Sandbänke lassen sich umfahren: "Use Barge Controller" in die Richtung, in die es gehen

soll, dann auf "Pass" hauen. Jedes "Pass" ergibt eine Bewegung in die vorher gewählte Richtung. Fahrt zuerst kurz nach Norden und dann nach Osten. Der Dreamstuff, den Ihr dann nehmen könnt, erweist sich als braune Berries. Wenn Ihr die benutzt, werden die Sandbänke sichtbar. Das Ende des Flusses erreicht Ihr, indem Ihr Euch zunächst östlich und dann südlich haltet.

Der Obelisk links unten beamt Euch auf die Sonne. Macht einen Schritt nach Westen, bewegt die "Winged Shoes" mit Telekinese nach Süden und Osten und nehmt sie an Euch. Sobald Ihr sie angezogen habt, könnt ihr die Distanz zwischen den "Planeten" überwinden. Auf der Venus nehmt Ihr Cupid's Bow und Mirror mit, auf der Erde könnt Ihr Buch und Map usen, auf dem Mars mit Ironbabe reden. Die letzten zwei Dinge müssen nicht sein. Jenseits des Mars geht's im Zickzack über den Asteroidengürtel zum Jupiter. Auf dem Uranus steht Percival Lowell und kommt nicht weiter, weil ein Canal-Worm auf dem Neptun den Weg versperrt. Um seine SOLAR SYSTEM STUDIES zu vollenden, braucht Lowell einen HERO. Da kommt Ihr gerade recht! Er gibt Euch ein Teleskop und bittet, ihm vom Pluto aus ein Signal zu senden. Der Kanalwurm wird mit dem Cupid's Bow attackiert; danach ist er charmed und friedlich. Von der westlichen Ecke des Neptun aus peilt Ihr mit dem Teleskop nach Südwesten: Jetzt solltet ihr Pluto sehen. Ihr geht nach Südwesten und benutzt auf Pluto den Mirror. Fertig.

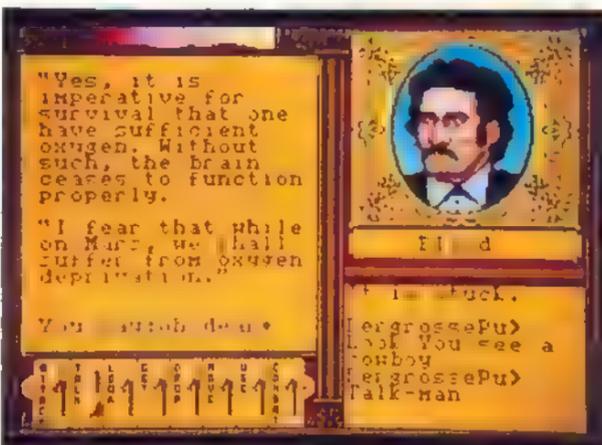
Fehlt nur noch einer. Monsieur Georges Méliès wagt, genau wie Wells, nicht, sich zu bewegen, allerdings aus einem anderen Grund. Mit jedem MOVE kam das Verhängnis in Form von immer enger zusammenrückenden Wänden näher. Einige SQUARES des Bodens scheinen sicher zu sein, aber welche? Auf den blauen Platten passiert Euch nichts. Nehmt den Dreamstuff, benutzt ihn, geht zurück zu Mé-



Unverhoffter Besuch...



...entführt Euch ins 19. Jahrhundert.



Ein Sabotageakt und merkwürdige Begebenheiten...



...sind von Avatar aufzuklären.



liès und ölt die rostige Tür. Alle Menschen sind aus ihren Alpträumen befreit und warten in der Hall of Dreams darauf, wieder von ihren Körpern Besitz zu ergreifen. Ihr geht zu Tekapeh, sagt nochmal BETTER, woraufhin die Marsianer von Elysium in die Traumwelt entrücken und die weitere Entwicklung abwarten.

## Kanal voll?

Nun zur Wasserversorgung. Am westlichen Turm nehmt Ihr den kaputten Motor mit, am mittleren die zerbrochene Linse. Den östlichen Turm hebt für später auf. Geht mit der Linse zu Tiffany in Elysium und sagt BROKEN. Tiffany repariert das Teil. Méliès entwickelt gleich die Platte (DEVELOP). Den kaputten MOTOR repariert Edison. Auch hier bietet sich ein Abstecher an: Bringt Hearst das PHOTO, dann gibt er Euch den Azurite. Zurück zum westlichen Tower und "Use Tracking Motor on Lens Holder". Am mittleren Tower "Use Tiffany Lens on Lens Holder" (wer hätte das gedacht?). Die Linse am östlichen Tower muß vom Unkraut befreit werden. Dazu "Use Weed Killer on Spray Gun" und "Use Spray Gun on covered Lens". Werft nun einen Blick auf Eure Uhr (die im Spiel, nicht die richtige), oder fragt die Zeit mit '+' ab. Die Uhrzeit ist die "Alignment Coordinate", die in militärischer Schreibweise eingegeben werden muß, d.h., 9:09 A.M. ist 0909, 2:30 P.M. ist 1430 usw. Die Türme richten sich aus und bündeln die Sonnenstrahlen mit den Linsen auf dem Eis. Das schmilzt, aber die Kanäle füllen sich noch nicht.

Sherman empfiehlt einen Kontrollbesuch in der "Central Pumping Station". Das hat noch ein wenig Zeit, dort schließlich warten die Marsianer in Kaxisheks Labor am westlichen Lens Tower auf ihre neuen Körper.

Kaxishek hat es tatsächlich geschafft: Ein fertiger Metallkörper liegt in seinem Labor auf einem Tisch. Die-

sem Körper müßt Ihr jetzt noch ein "Herz" implantieren. Im Raum zur Rechten begegnet ihr Cutter. Versorgt ihn mit einem Chip of Radium, dann steht er Euch zu Diensten. Cutter bearbeitet GEMS, die als HEARTSTONES benutzt werden, um MECHANICAL Men SENTIENCE einzuflößen.

## Marsianer rosten nicht

Gebt ihm den AZURITE, den er in die korrekte Form bringt (FASHION). Benutzt den Heartstone an der Metallfrau und verleibt sie Eurem Gepäck ein. Unten in Hellas erfolgt wiederum ein Transfer mittels Dream Machine. Chsheket wird Euch jetzt anstelle Shermans begleiten, der nach Syrtis Major zurückkehrt. Chsheket ist mit ihrem neuen Körper zufrieden, sähe ihre Rüstung aber gerne ein wenig verschönert. Sarah Bernhardt in Olympus ist die richtige Adresse. Nachdem Sarahs erster Schreck sich gelegt hat, ist sie gerne bereit, ihre Erfahrungen mit COSMETIC zwecks DISGUISE des Metallkörpers einzusetzen. Dazu benötigt sie ROUGE Berries, die nur in Argyre wachsen. Damit die Farbe haftet, muß das Metall vorher mit einer Auflage versehen werden. Eine dafür geeignete Vorrichtung befindet sich in der Central Pumping Station.

## Kanal voll!

In der Station überwacht Diver treu und brav den CANAL. Allerdings kann er die STEAM-Lecks nicht überwinden, um ein WHEEL zu betätigen, das den Wasserfluß im Kanalsystem reguliert. Früher gab es Automaten mit einem COAT aus GREEN SEALANT. Die Sprühmaschine für den Überzug in einer Kammer im Südosten sei allerdings leer. Es hat keinen Zweck, nach grüner Farbe zu suchen. Schickt Chsheket im Solo-Modus entlang der südlichen Wand nach Westen, durch die heiße Luft, bis zum westlichen Ende der Station. Dort benutzt Ihr das "Control Val-

ve". Kanal voll. Jetzt kann die Kammer mit der Coating Machine besucht werden. In einer der Kisten liegt Gummi. Eines der Klötzchen wird im "Sprayer System" installiert (Use Rubber on Sprayer System). Fehlt nur noch die rote Farbe, um Chsheket zu stylen.

## Ölkrise

Erinnern wir uns: Carnegie braucht Eisenerz zur Fertigstellung der Space Cannon, Ihr braucht Cannon Balls, um Argyre zu stürmen. Letztere weigerte Carnegie sich herzustellen. Teddy Roosevelt andererseits braucht noch einen Beweis, um Rasputin festzunageln. Ein CLUE kann nur am ursprünglichen Tatort, der Kapsel von 1893, verborgen sein. Dort stellt Ihr entsetzt fest, daß das Phlogistonite geklaut worden ist. Glücklicherweise wurde die Untat schlampig ausgeführt: Ihr findet ein Corpus Delicti in Form eines "Broken Strap". Euren Fund bringt Ihr zu Roosevelt und sagt BAND, woraufhin Teddy sich mit dem Mikroskop aus Hellas zurückzieht, um nach Fingerabdrücken zu suchen. Und siehe da: Die Abdrücke sind identisch mit jenen, die er 1893 neben der mißbrauchten Zündschnur fand. Rasputin ist erkannt und kann zur Verantwortung gezogen werden. Zuerst aber müssen die Kano-

nenkugeln her.

Besteigt in Hellas die große Barge und steuert sie nach Syrtis Major. Verschiebt die drei Erzkarren und fahrt sie in die Mine. Am praktischsten ist es, die Karren nach rechts zu fahren und vor den Erzadern in der Minenwand zu plazieren. Dann schnappt Ihr Euch den bewährten Drill und benutzt ihn an den Erzflözen. Um eine der Karren vollzuladen, müßt Ihr sieben Schaufeln voll Erz fördern und einladen, insgesamt 21. Das Erz wird zur Fähre gekarrt, die Fähre nach Olympus gesteuert. In Olympus fahrt Ihr die Karren zu Carnegie (vorher die Weiche in der bekannten Art reparieren). Sprecht die Zauberworte ORE und BALL. Carnegie baut die Space Cannon weiter, fabriziert aber vorher die Kanonenkugeln, da er einsieht, daß eine Rückkehr zur Erde ohne Treibstoff schwierig werden könnte.

## Marmor, Stein und Eisen bricht

Die mit einer Kanone bestückte Fähre wird ans kanalseitig gelegene Tor von Argyre gefahren. Nach "Use Steel Cannon Ball on Cannon" und "Use Cannon" sinkt das Tor ermattet darnieder, Argyre kann betreten werden. Die Bewohner sind von Rasputin indoktri-

Gerade angekommen, muß sich die Gruppe schnell zurechtfinden. Überall lauert Gefahr!



niert. Emma Goldman träumt vom PARADISE, das der mächtige RASPUTIN angeblich errichten will. Das GOVERNMENT wird mit ANARCHY beseitigt, dann wird die Gesellschaft endlich FAIR. Auf dem Mars ist CARNEGIE der Vertreter des Monopolkapitalismus, doch soll es ihm ähnlich ergehen wie seinen REFLECTORS.

Es wird Euch nicht mehr überraschen, daß Rasputins Körper von Raxachk übernommen worden ist. Das Phlogistonite hat er in der Traumwelt versteckt. Wenn es REMOVEt wird, fallen sowohl MARS als auch die DREAM World einem gigantischen CATALYSM mit Erdbeben und Stürmen zum Opfer. Chsheket bestätigt das und dringt darauf, vor der Rückeroberung des Treibstoffs die Marsianer zu befreien. Aber gerne doch! Unter Mitnahme der Rouge BERRIES geht es zurück zu Sarah Bernhardt, die das Zeug zerstampft und es gebrauchsfertig in einem Pigment Jar aushändigt. Damit färbt Ihr in der Central Pumping Station den Gummi im Sprayer System (Use Pigment Jar on Sprayer System). Chsheket stellt sich im Solo-Modus in die Sprühkabine, dann werden die Controls betätigt. Die "neue" Chsheket ist eine Offenbarung: Sie ist es, die in 100 Jahren mit Teslas Hilfesuch an Eurer Haustür klingeln wird.

Falls Ihr Chsheket vorher nackt habt herumlaufen lassen, gebietet die Schicklichkeit es nunmehr, sie einzukleiden. Mit Jack Segal plauscht Ihr kurz über Phlogistonite und Martians. In Olympus werden daraufhin die Körper für die wartenden Marsianer hergestellt, während Ihr Euch um Raxachk kümmert.

## Showdown

Rasputin ist wieder er selbst, RAXACHKs böser Geist hat sich in die DREAM World zurückgezogen. Emma Goldman ist auch wieder einigermaßen klar und berichtet von Raxachks neuesten Untaten. Bevor er sich in die Traumwelt absetzte, brach-

te er alle Menschen in Argyre um, offenbar sein erster Schritt zur DESTRUCTION aller Menschen auf dem Mars. Sie wurde verschont, weil sie die DREAM Machine bedienen mußte (und sie funktionsfähig erhielt).

In der Traumwelt in Argyre begegnen Euch schlechte alte Bekannte, die Shadowlords. Jeder Shadowlord lädt Euch zu einem TEST Eurer Tugenden ein. Faulinei präsentiert zwei Sectors; Unterscheidet Original und Fälschung und schleudert dem falschen Spector ein LIAR ins Gesicht. Da beide dasselbe erzählen, bewegt Ihr den Spiegel zu einem der beiden, bis sich eine Reflektion zeigt. Ist es eine "Human Reflection", ist dieser Spector echt und der andere ein Lügner, ist es eine "Martian Reflection"...

Den nächsten TEST führt Astaroth durch, auf daß Ihr lernt, was HATRED bedeutet. Entwaffnet ihn, indem Ihr Tarpch, einen schwer verwundeten Marsianer, nicht etwa tötet, sondern mit ihm redet und ihn dann mit dem "Magical Healing Elixir" behandelt. Nosfentor stellt Eure COURAGE auf die Probe. Rettet Eure Freunde vor einem üblen Monster oder seid auf immerdar ein COWARD. Hier gibt's nur eins: Egal, was passiert, egal, was die Marsianer am Wegesrand sagen, geht stur nach Norden und weicht nicht von Eurem Weg ab. Den Shadowlords habt Ihr die Überlegenheit der acht Virtues damit bewiesen. Raxachk beeindruckt das jedoch nicht. Während seine PLANS langsam reifen, könnt Ihr ihm ein wenig ENTERTAINMENT bieten. Gewinnt drei Kämpfe, und er gibt Euch das PHLOGISTONITE. Im ersten Kampf gilt es, einige Jumping Beans ruhigzustellen. Kein Problem. Den Dreamstuff nehmt ihr natürlich mit. Übrigens: Wenn ihr einen "Devil Pod" zwei Schritte von Euch entfernt "drop"t, erscheint ein Helferlein im Kampf. Im zweiten Kampf müßt Ihr diverse Ammonoids ruhigstellen. Auch ein Pick kann eine wirksame Waffe sein... Der dritte Kampf wird etwas heftiger, es geht gegen eine Giant Maw. Ihr müßt



## Auf dem Weg zu Teslas Labor

halt ein wenig öfter zuschlagen.

Raxachk verläßt sich weiterhin auf die Unbezwingbarkeit seiner CITADEL und rückt das Phlogistonite nicht heraus. Eines hat er jedoch übersehen: Mit dem Dreamstuff von den Kampffeldern habt Ihr grüne und violette Berries materialisiert. Die eßt Ihr jetzt und benutzt den Schalter im Vorraum von Raxachks Festung. Die Dreamstuff-Horde wird dann solange angezapft, bis Ihr Euch eine "M 60 Machine Gun" vorgestellt habt. Der Rest ist Geschichte: Ihr attackiert mit der M 60 die Crystal Wall direkt hinter Raxachk und erschießt ihn. Ihr erwacht, nehmt die drei Phlogistonite Canister und bringt sie zu Carnegie in die Olympus-Minen.

## Zurück in die Zukunft

Während Ihr zur Erde zurückfliegt, wird der Mars von Erdbeben und Staubstürmen geschüttelt. Alle Zeugen der großartigen Marskultur werden vernichtet, alles Leben ausgelöscht. Der Mars wird zur öden, toten Steinkugel, die wir heute kennen. Die letzten Marsianer leben in ihrer Verkleidung unerkannt unter uns. Nach Konfetti-Parade und Gruppenphoto mit Euren neuen Freunden betretet Ihr ein Monogate und sitzt wieder vor Eurem Rechner. Das war's, bis auf zwei Kleinigkeiten. '+' gibt die Versionsnummer aus. Wenn Ihr nun wirklich alles wissen wollt, schaut Euch die Datei TALK.LZC mit PC-Tools oder einem ähnlichen Utility an. Alsdann, bis demnächst in Britannia. Gehabt Euch wohl. □

Detlef Schmitz

# THE SAGA CONTINUES





Dark Angel, you mad fool! You were magnificent!



Goodnight, Colonel...

Die Zeit des Wartens ist vorbei, die Zeit des Kampfens ist gekommen. In **WING COMMANDER II, VENGEANCE OF THE KILRATHI** wird der gnadenlose Kampf gegen das Empire fortgesetzt. Lest unsere Missionsbeschreibungen und lernt diesen Konflikt zu überleben!

## Mission 1

Die erste Mission ist ein ganz normaler Patrouillenflug. Ihr müßt über drei Nav-Punkte fliegen. Die drei Sarthas, die Euch am ersten Nav-Punkt begegnen, dürfen trotz der schlechten Bewaffnung Eurer Ferret kein Problem sein. Dasselbe gilt für die drei Drakhris, die am dritten Nav-Punkt schon auf Euch warten. Beim zweiten Nav-Punkt müßt Ihr Euer Raumschiff nur durch ein Asteroidenfeld manövrieren. Dies müßte Euch mit der Ferret, einem nur 10 m langen und sehr beweglichen Schiff, nicht besonders schwer fallen. Den einzigen Fehler, den man hier machen kann, ist es, zu ungeduldig zu werden und den Nachbrenner zu zünden. Das war auch schon die ganze Kunst der ersten Mission.

## Mission 2

Kaum seid Ihr auf der Caernarvon Station gelandet, erhaltet Ihr auch schon einen Hilferuf der TCS Concordia. Sie berichtet, daß sie von einem Kilrathi-Kreuzer sowie seinen Jägern angegriffen wurde. Ihr müßt sie nun dringend beschützen, bevor sie von den Kilrathis zerstört wird. Zusammen mit Shadow, die gerade von einer Patrouille zurückgekehrt ist, macht Ihr Euch auf, der Concordia zu helfen. Bei Eurem Eintreffen wird sie gerade von fünf Sarthas angegriffen. Um diese zu erledigen, könnt Ihr Euch ruhig Zeit lassen, denn sie sind keine echte Gefahr für die neuentwickelten Phase-Shields des Carriers.

## Mission 3

Zurück auf der Concordia, trifft Ihr ein paar alte Kumpels wieder, die Ihr noch aus der guten, alten Zeit auf der Tiger's Claw kennt: Angel, die jetzt Kommandant einer Jäger-Schwadron auf dem Träger ist. Spirit, die sich wenig verändert hat, sowie Jazz und Doomsday. Von Angel werdet Ihr beauftragt, zwei Broadwords, die den Fralthra-Kreuzer zerstören sollen, zu eskortieren. Ihr fliegt mit ihnen über

## KOPFNUSS



Die Bodenstation auf Niven: Außenposten der Menschheit

einen leeren Nav. Punkt zum Fralthra. Hier müßt Ihr Euch beeilen, die fünf Sarthas zu erledigen, denn allzu leicht erwischt es einen der beiden Broadwords. Sobald die Eskorte vernichtet ist, könnt Ihr die Heimreise antreten, denn ohne Torpedos ist es unmöglich, den Fralthra auch nur anzukratzen

Der Kreuzer wird von den Broadwords zerstört. Ihr könnt dann selber entscheiden, ob Ihr es mit den drei schweren Kilrathi-Jägern, die Euch auf dem Rückweg zur Concordia begegnen, aufnehmen wollt.

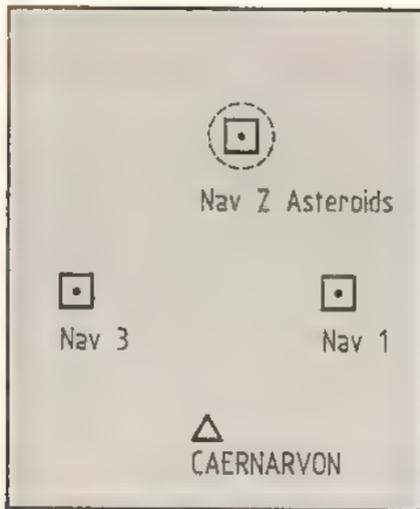
## Mission 4

Es ist Zeit, wieder zum Alltag auf der Caernarvon Station zurückzukehren. Ihr startet von der Concordia und fliegt unbehelligt bis zur Station. Dort angekommen, erhaltet Ihr erneut einen Hilferuf der Concordia. Jemand hat auf dem Hangar eine Bombe angebracht, die das ganze Flugdeck zerstört hat, so daß die Concordia keine Jäger zu ihrer Verteidigung starten kann. Ihr müßt nun sofort wieder zurück. Die Concordia wird bereits von einem Fralthra und seiner Eskorte (4 Drakhris, 5 Sarthas) attackiert. Mit ein bisschen Übung

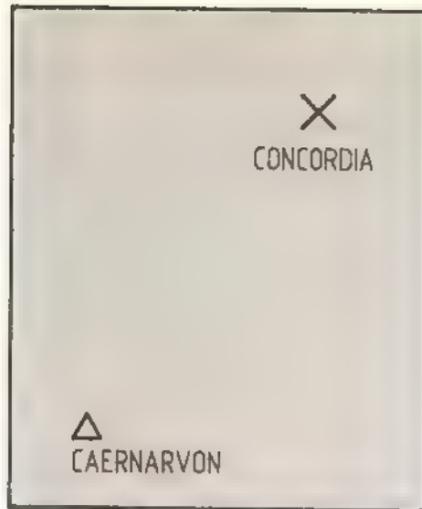
## Die Kilrathi - besser denn je



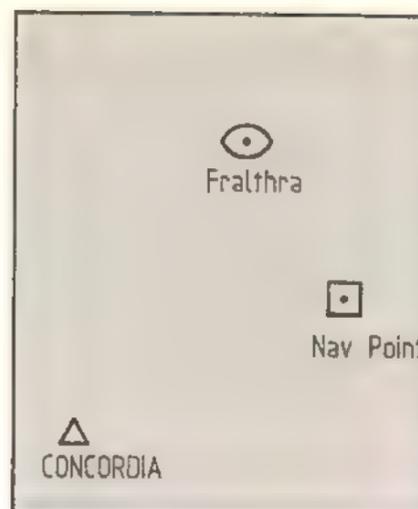
1



2



3



4



dürften diese neun Kilrathis kein Problem sein. Um den Fralthra braucht ihr Euch keine Sorgen zu machen, denn dieses Problem erledigt die Concordia selber.

## Mission 5

Die Concordia ist im Niven-System angekommen. Eure erste Mission besteht darin festzustellen, ob die Kilrathis einen Angriff auf den Planeten Niven planen. Mit einem Gerät, das in Eurer Broadsword installiert wurde, sollt ihr die Bewegungen großer Kilrathi-Schiffe feststellen. In der Praxis sieht das dann folgendermaßen aus: Ihr fliegt eine Patrouille über drei Nav-Punkte. Hier muß man nur die gegenwärtigen Kilrathis zerstören. Es dürfte mit der schwer bewaffneten und gepanzerten Broadsword kein Problem sein. Auch die fünf schweren Kilrathis, die sich über die Nav-Punkte verteilen, sind mit diesem Bomber viel leichter zu besiegen als mit einem kleinen Jä-

ger. Wenn ihr danach auf der Concordia gelandet seid, lernt ihr bei einer gemütlichen Runde Poker Colonel Ralgha kennen. Das ist der Überläufer, der es ermöglichte, bei den SECRET MISSION II Dralthis zu fliegen.

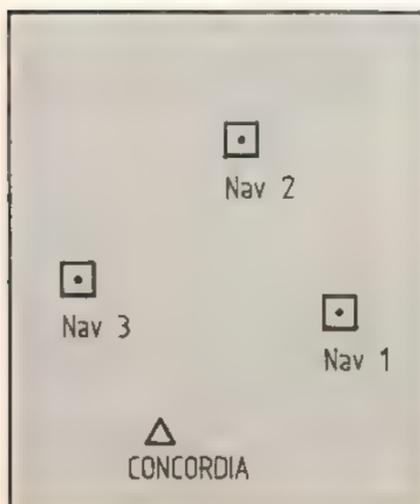
## Mission 6

In dieser Mission werdet ihr von Admiral Tolwyn beauftragt, eine Botschaft zum Planeten Niven zu bringen. Ihr fliegt von der Concordia aus über einen Nav-Punkt zum Planeten. Die fünf Sarthas beim Nav-Punkt solltet ihr problemlos ausschalten können. Kurz vor der Landung auf Niven wird ein Zwischenstück eingespielt: Ein Verräter auf der Concordia hat die Koordinaten Eures Mutterschiffes an die Kilrathis verraten. Da er dabei von einem Wachmann gestört wurde, mußte er diesen kurzerhand töten. Nach der Landung lernt ihr Downtown, einen weiteren Piloten kennen.

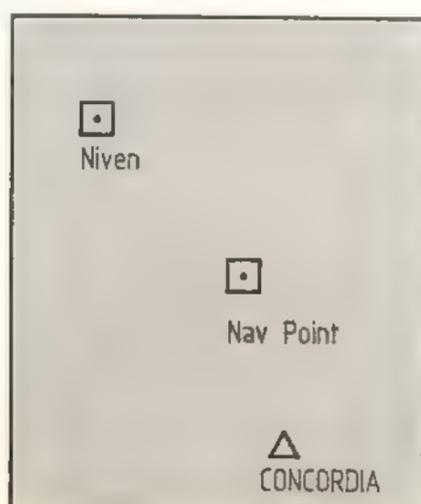
## Mission 7

Bei der Rückkehr zur Concordia soll noch ein Auftrag für den General von Niven erfüllt werden. Ihr müßt zwei Transporter, die medizinische Güter geladen haben, bis zu ihrem Jump-Point eskortieren. Auf dem Weg dorthin begegnen Euch vier Sarthas. Da die neuen "Free Trader" aber auch nicht viel mehr aushalten als die alten Draymen, sollt ihr Euch nicht an einem Sartha festbeißen. Versucht, wenn es geht, immer in der Nähe des Transporters zu bleiben und jeden Sartha, der eine Attacke wagt, so schnell wie möglich abzuschießen. Wenn ihr dann weiter zum Jump-Point fliegt, erwarten Euch dort schon drei Drakhris, die es auf den Free Trader abgesehen haben. Für sie gilt dasselbe wie für die Sarthas. Wenn wenigstens einer der beiden Transporter den Hypersprung schafft, ist eure Mission erledigt, und ihr könnt zurück zur Concordia fliegen.

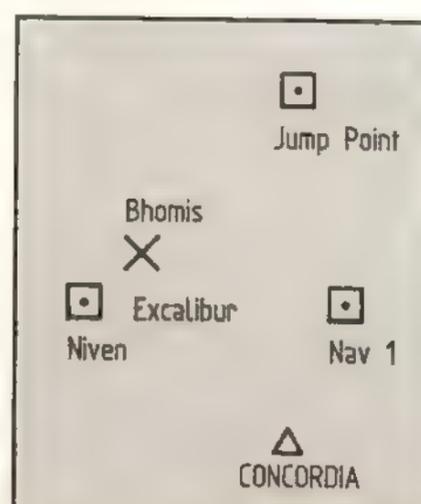
5



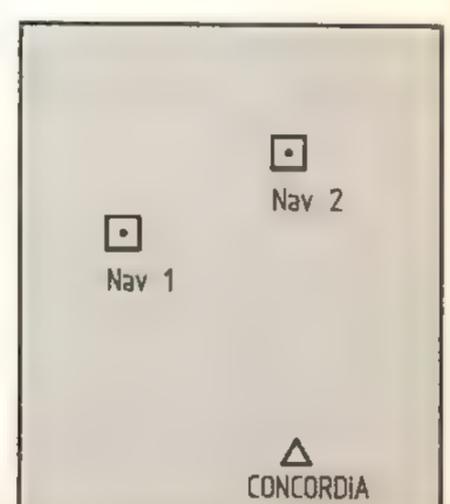
6



7



8



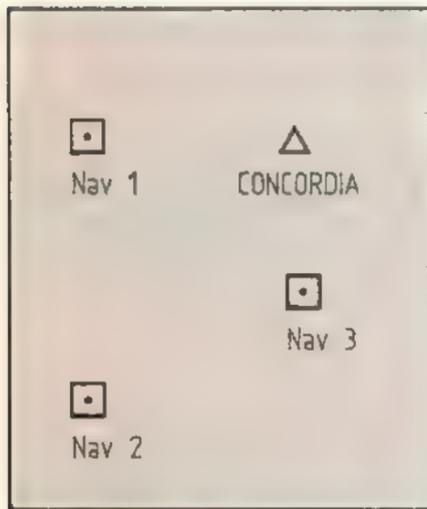
MISSION 1

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Gwynedd	Patrol	Shadow	Ferret	6
KILRATHI	NAV 1	NAV 2	NAV 3	
Sartha Drakhri	3		3	

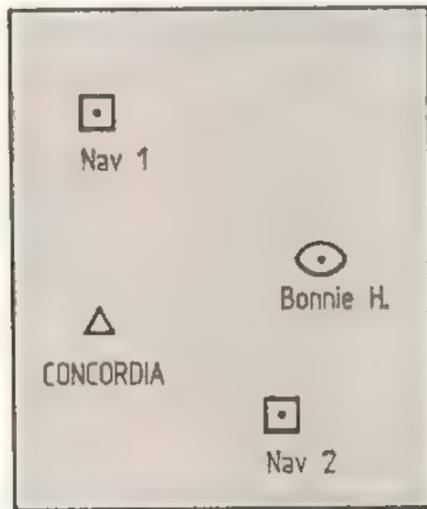
MISSION 2

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Gwynedd	Defend	Shadow	Ferret	5
KILRATHI	CONCORDIA			
Sartha	5			

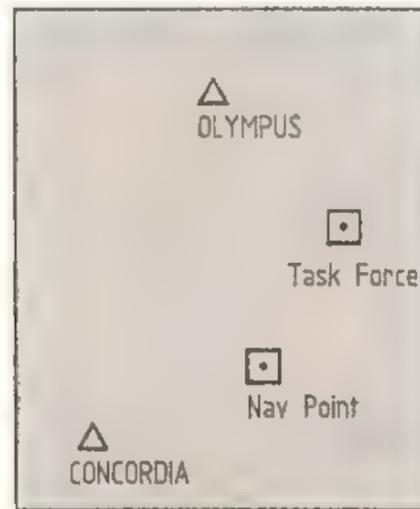
9



10



11



12



MISSION 8

Die Concordia ist jetzt bereit, in das Ghora Khar System zu springen. Vorher sollt Ihr noch die Route klären, damit sie gefahrlos zum Jump Point vorrücken kann. Für diese Mission habt Ihr, wie auch für alle anderen Missionen im Nivensystem, keinen Wingman. Auf dem Weg über die beiden Nav-Punkte begegnen Euch insgesamt sechs der Kilrathi-Stealth-Fighter.

Diese dürften allerdings kein Problem sein, denn schon nach ein paar gezielten Mass-Driver-Schüssen ist ein Jäger zerstört. Wenn diese unsichtbar

werden, solltet Ihr unbesorgt bleiben und nicht in Panik ausbrechen, denn in diesem Zustand können sie auch nicht auf Euch schießen. Sie werden nach ein paar Sekunden wieder sichtbar und versuchen verzweifelt, Euch etwas anzuhaben. Doch mit ihren zwei Laserkanonen sind sie sowieso keine große Gefahr. Ihr habt nun auch endlich den Beweis dafür, daß die Stealth Fighter Realität sind. Angel glaubt Euch nicht, als Ihr davon berichtet. Euer Flugschreiber muß während der Mission etwas abbekommen haben.

MISSION 9

Die Concordia ist nun im Ghora-Khar System angekommen. Hier befindet sich auch der Planet, auf dem die Kilrathis rebellierten. Euer Wingman für diese Mission heißt Colonel Ralgha (Hobbes). Ihr fliegt zum ersten Mal wieder in einer Rapier, die sich allerdings ein wenig verändert hat. Eure Aufgabe besteht darin, einige Nav-Punkte zu überprüfen. Am ersten Nav-Punkt müßt Ihr gegen drei Jalkehis antreten. Sie zählen zu den schwierigsten Fightern. Am 2. Nav-Punkt gilt es dann, noch vier Grikaths zu zerstören. Diese

MISSION 3

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Gwynedd	Escort	Shadow	Ferret	9
KILRATHI	NAV 1	NAV 2	NAV X	
Sartha Jaikhehi Fralthra		5 1	3	

MISSION 4

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Gwynedd	Patrol	Shadow	Ferret	10
KILRATHI	NAV 1	CONCORDIA		
Sartha Drakhri Fralthra		5 4 1		

## MISSION 5

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Niven	Patrol	—	Broadsword	5
KILRATHI	NAV 1	NAV 2	NAV 3	
Grikath Jalkehi		3	2	

## MISSION 6

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Niven	Patrol	—	Ferret	5
KILRATHI	NAV 1	NIVEN		
Sartha	5			

sind auch nicht viel schlechter anzusiedeln als die Jalkehis. Der dritte Nav-Punkt ist Gott sei Dank frei von jeglichen Kilrathis.

## Mission 10

In Eurer nächsten Mission sollt Ihr wieder einen Free Trader, die Bonnie Heather, eskortieren. Doch bevor Ihr Euch mit ihm trifft, müßt Ihr am ersten Nav-Punkt noch drei Drakhri ausschalten. Zusammen mit Hobbes fliegt Ihr dann zu Bonnie H. Im Moment Eurer Ankunft wird sie von sechs Jalkehis angegriffen. Ihr solltet sofort die Nach-

brenner zünden und zur Bonnie H. "boosten". Von dort aus verteidigt Ihr sie dann gegen die sechs Kilrathis. Auch hier sollte man sich nicht an einen Kilrathi klemmen, sondern immer in der Nähe des Transporters bleiben. Zusammen mit Hobbes ist es durchaus zu schaffen, diese übermächtigen Gegner zu besiegen. Nachdem Ihr die Bonnie H. erfolgreich verteidigt habt, unterhaltet Ihr Euch erst einmal mit dem Piloten des Transporters. Hier begegnet man auch einem alten Kumpel von der Tiger's Claw, der aber aus der Navy ausgetreten ist und nun nur noch

Transporter fliegt: Paladin. Ihn eskortiert Ihr nun über den zweiten Nav-Punkt zurück zur Concordia. Auf diesem Wege trifft Ihr keine weiteren Kilrathis mehr an.

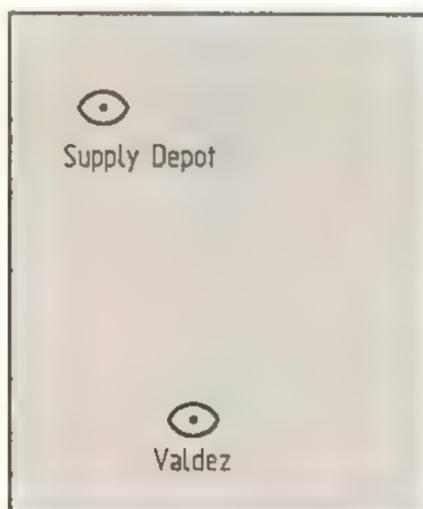
## Mission 11

Die Kilrathis bereiten sich vor, den Planeten Ghora Khar zurückzuerobern. Die Olympus Raumstation, in der Nähe von Ghora Khar, wird gerade von ihnen angegriffen. Ihr sollt zusammen mit Hobbes zwei Broadwords eskortieren, die die angreifenden Kilrathis abfangen sollen. Doch bevor Ihr

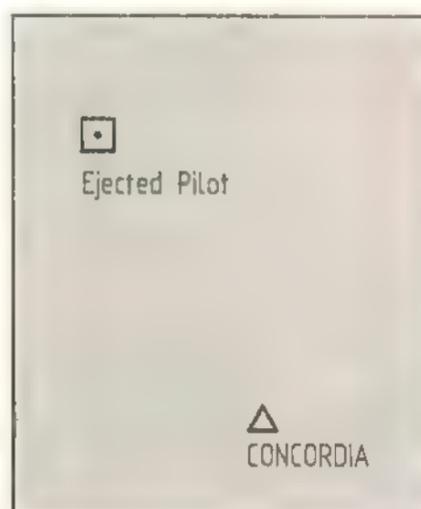
13 (1)



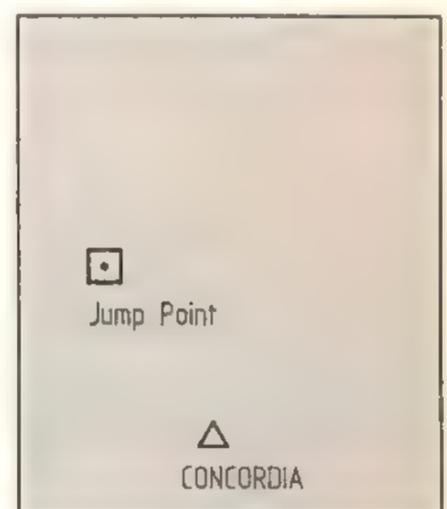
13 (2)



14



15 (1)



## MISSION 7

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Niven	Escort	—	Ferret	7
KILRATHI	JUMP POINT	CONCORDIA	NAV X	
Sartha Drakhri	3		4	

## MISSION 8

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Niven	Patrol	—	Ferret	6
KILRATHI	NAV 1	NAV 2	NAV X	
Strakha		3	3	

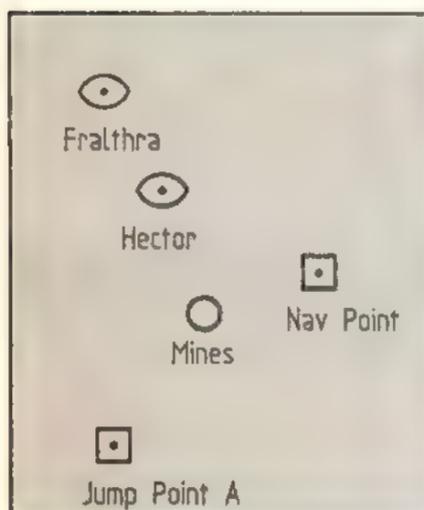
## MISSION 9

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Ghora Khar	Patrol	Hobbes	Rapier	7
KILRATHI	NAV 1	NAV 2	NAV 3	
Grikath Jalkehi	3	4 (+Kur)		

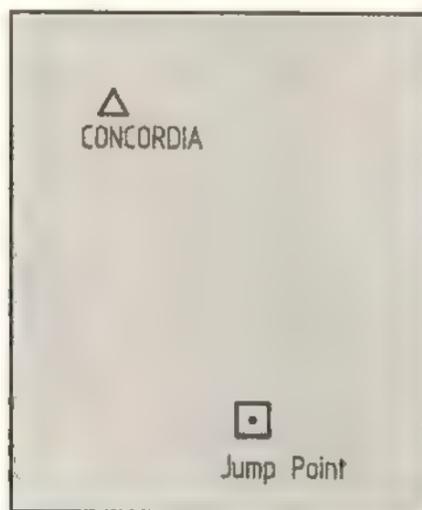
## MISSION 10

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Ghora Khar	Escort	Hobbes	Rapier	9
KILRATHI	NAV 1	B. HEATHER	NAV 2	
Drakhri Jalkehi	3	6		

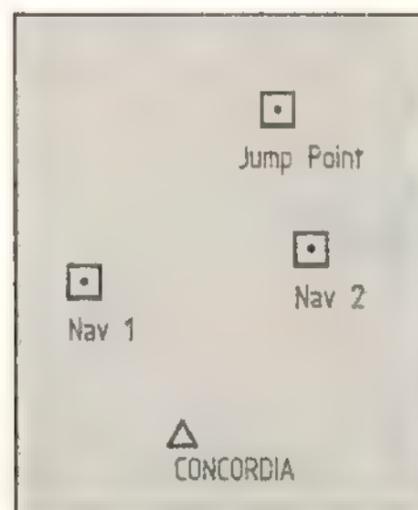
15 (Z)



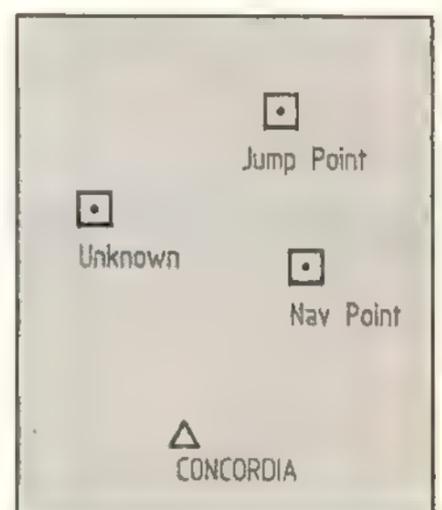
16



17



18



Euch mit den Broadwords treffen könnt, muß die Concordia gegen vier Sarthas verteidigt werden. Danach könnt Ihr die beiden Bomber begleiten. Sobald Ihr die Task Force erreicht habt, versucht Ihr am besten, die Aufmerksamkeit der Eskorte (3 Grikaths) auf Euch zu lenken. Die beiden Broadwords stürzen sich dann sofort auf die Corvette der Kilrathis. Sobald diese zerstört ist, begeben sich auf den Weg zur Olympus Raumstation.

## MISSION 12

Jetzt gilt es, sofort die Olympus Raumstation zu verteidigen, die von fünf Drakhris angegriffen wird. Hat

man diese überwältigt, muß man gleich vier Jalkehis beseitigen. Hierbei sollte man versuchen, seine Raketen für die vier schweren Kilrathi Jäger aufzusparen, um diese schnell zu erledigen, denn sie stellen eine weitaus größere Gefahr für die Raumstation dar.

Nach Erfüllung dieser Aufgabe geht es wieder zurück zur Concordia. Wieder an Bord des Mutterschiffes erfahrt Ihr, daß die meisten Piloten denken, nicht Ihr, sondern Euer Wingman Hobbes hätte die Raumstation gerettet. Der Konföderation ist es gelungen, die Attacke der Kilrathis auf Ghora Khar zu stoppen.

## MISSION 13

Die Concordia ist den sich zurückziehenden Kilrathis in das Novaya Kiev System gefolgt. Hier sollt Ihr jetzt eine Tankstation der Kilrathis zerstören. Es wird vermutet, daß sie diese Station benutzen, um bei ihrem nächsten Angriff auf Ghora Khar dort aufzutanken. Da die Tankstation jedoch am anderen Ende des Systems liegt, muß ein Hypersprung absolviert werden. Dieser Hypersprung verbraucht aber sehr viel Sprit, so daß Ihr gezwungen seid, nach dem Sprung einen Tanker anzufliegen. Anschließend macht Ihr Euch auf den Weg zur gegnerischen Versorgungsstation. Bevor Ihr dort an-

## MISSION 11

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Ghora Khar	Escort	Hobbes	Rapier	8
KILRATHI	NAV POINT	TASK FORCE	OLYMPUS	NAV X
Sartha Grikath Kamekh		3 1		4

## MISSION 12

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Ghora Khar	Defend	Hobbes	Rapier	9
KILRATHI	OLYMPUS	CONCORDIA		
Drakhri Jalkehi	5 4			

## MISSION 13

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Novaya Kiev	Strike	Doomsday	Broadsword	11

KILRATHI	JUMP POINT	VALDEZ	K SUPPLY DEPOT	NAV X
Drakhri				4
Jalkehi			4	
Dorkathi			1	2
Supply-Depot			1	

## MISSION 14

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Novaya Kiev	Rendez-vous	—	Broadsword	11

KILRATHI	Ejected Pilot	NAV X		
Drakhri	5			
Jalkehi		4		
Kamekh	2			

kommt, begegnen Euch noch zwei Transporter der Kilrathis mit ihrer Eskorte, die aus vier Drakhris besteht. Hier sollt Ihr wie immer vorgehen und zuerst die Eskorte beseitigen. Dann wendet Ihr Euch den beiden Dorkathis zu. Bei dieser Aktion sollen keine Raketen verschwendet werden.

Bei der Versorgungsstation angekommen versucht Ihr, die Eskorte so weit wie möglich wegzulocken, denn den Flakkanonen der Station kann Euer Broadsword nicht lange standhalten. Nachdem die Eskorte beseitigt ist, geht Ihr folgendermaßen vor: Ihr fliegt aus großem Abstand (15.000 km) auf die Station zu und versucht, sie in Euer Zielsystem zu bekommen. Nun beginnt der Torpedo "einzulocken". Sobald dies geschehen ist, drosselt man die Geschwindigkeit auf 0. Ist der Torpedo abschußbereit, nähert man sich auf mindestens 6000 m und feuert. Nun sollte man abdrehen und das Ganze wiederholen. Ist die Versorgungsstation explodiert, kann man sich auf den Rückweg zur Concordia machen.



**Oft die letzte Rettung**

## MISSION 14

Der durch den Verlust seines Wingmans geschwächte Stingray wurde auf einem Patrouillenflug von den Kilrathis erwischt. Eure Aufgabe ist es nun, ihn einzusammeln und sicher zurück-

zubringen. Bevor Ihr ihn erreichen könnt, trifft Ihr auf vier schwere Kilrathi Jäger. Hat man gewonnen, wird man von der Concordia zurückbeordert, da zu viele Feinde in der Nähe sind. Man verweigert jedoch den Befehl und beschließt, Stingray trotzdem zu retten. Kurz vor dem Ziel begegnen Euch noch zwei Kamekh mit ihrer Eskorte, die aus fünf Drakhris besteht. Man sollte versuchen, soweit wie möglich von den Kamekhs wegzubleiben, da diese auf Dauer die Shields der Broadsword schwächen. Wenn Ihr die Eskorte vernichtet habt, solltet Ihr, um die Kamekhs zu zerstören, genau so vorgehen wie in Mission 13. Sind sie erledigt, kann Stingray mit Hilfe des Tractor Beams ohne Gefahr eingesammelt werden. Danach fliegt man zur Concordia zurück.

## MISSION 15

Nachdem man im Mission Briefing erfährt, daß die Konföderation in mehreren Systemen schwere Rückschläge einstecken mußte, bekommt man den Auftrag, einen Vergeltungsschlag gegen einen gegnerischen Kreuzer vom

## MISSION 15

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Novaya Kiev	Strike/Escort	Doomsday	Broadsword	9

KILRATHI	Hector	NAV POINT	JUMP POINT
Grikath		4	
Jalkehi	4		
Fralthra	1		

## MISSION 16

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Novaya Kiev	Rendez-vous	—	Broadsword	6

KILRATHI	JUMP POINT	OUT-SYSTEM		
Sartha		3		
Drakhri	2			

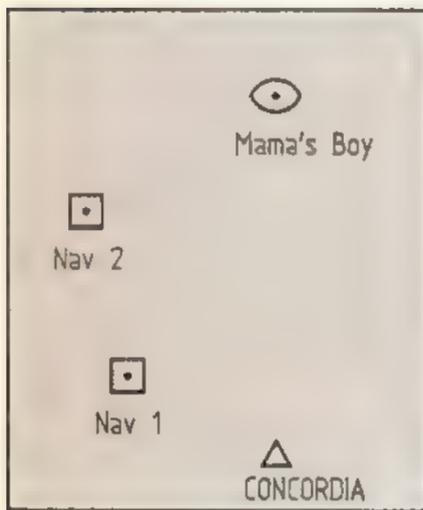
MISSION 17

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Heaven's Gate	Patrol	Spirit	Epee	9
KILRATHI	JUMP POINT	NAV 1	NAV 2	
Sartha			4	
Drakhri	4			
Kamekh	1			

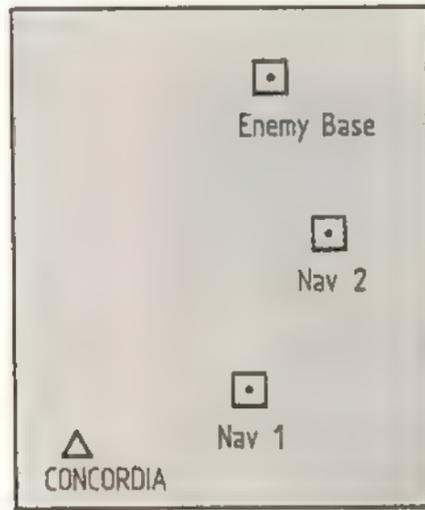
MISSION 18

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Heaven's Gate	Escort	Spirit	Epee	8
KILRATHI	NAV POINT	JUMP POINT	UNKOWN	
Drakhri			4	
Jaikehi			4	

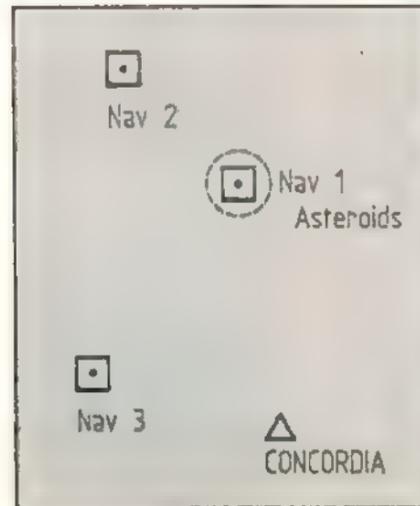
19



20



21

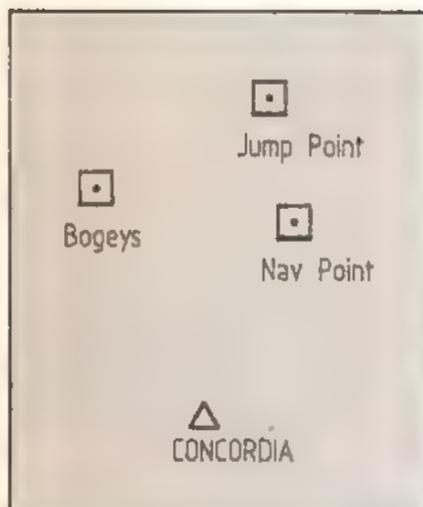


22



Abenteuer, Action, Liebe und ...

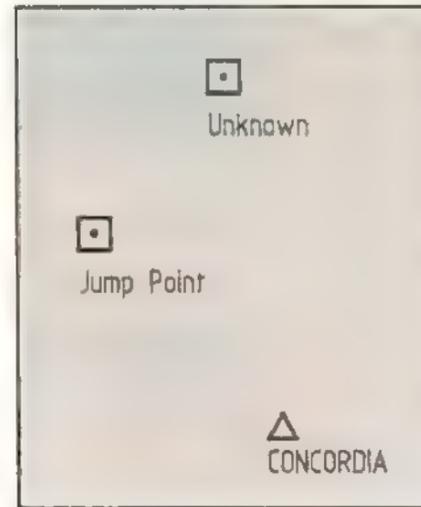
23



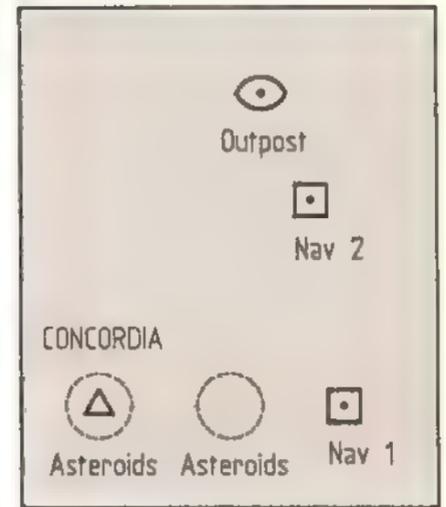
24



25



26



MISSION 19

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Heaven's Gate	Escort	—	Epee	8
KILRATHI	NAV 1	NAV 2	Mama's Boy	
Strakha	4	4		

MISSION 20

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Heaven's Gate	Strike	Spirit	Sabre	11
KILRATHI	NAV 1	NAV 2	Enemy Base	
Sartha		2 (+Rakti)		
Drakhri			5	
Jalkehi			3	
Space Station			1	

## MISSION 21

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Tesla	Escort	Stingray	Rapier	6

KILRATHI	NAV 1	NAV 2	NAV 3
Grikath Jalkehi	3	3	

## MISSION 22

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Tesla	Strike	Stingray	Rapier	10

KILRATHI	TRANSPORTS	NAV X
Sartha Jalkehi Dorkathi	4 2	4

Typ Fralthra zu verüben. Hierzu trifft man sich mit einem Zerstörer, der TCS Hector. Um zu ihm zu gelangen, müßt Ihr erst mit einem Hypersprung an das andere Ende des Systems springen. Der Fralthra-Kreuzer wird von vier schweren Jalkehis eskortiert. Man sollte versuchen, diese soweit wie möglich von ihrem Mutterschiff wegzulocken. Sollte man gewinnen, wen-

zurücklotsen. Danach kann man ohne Gefahr mit der TCS Hector zurück zur Concordia fliegen. Zurück auf der Concordia erfahrt Ihr von Spirit, daß der Verräter sie mit ihrem Verlobten erpressen will. Sie will den Vorfall allerdings vor Angel noch verschweigen.

schon Zerstörer. Um den Ralatha zu zerstören, geht man wie in Mission 13 vor. Danach kann die Kapsel mit Hilfe des Tractor-Beams gefahrlos eingesammelt und zurück zur Concordia gebracht werden. Es hat übrigens keine weiteren Auswirkungen auf den Fortgang der Geschichte, wenn man sie nicht einsammelt. Sie enthält nur weitere Infos über Spirit und ihren Verlobten.

## ... Verrat!

det man sich dem Kreuzer zu und macht ihn wie in Mission 13 und 14 fertig. Möchte man, daß der Abschluß des Fralthras auf das eigene Konto geht, ordert man am besten Doomsday zurück, da dieser sonst versucht, den Kreuzer selbst zu erledigen. Die TCS Hector ist in den meisten Fällen nicht allzu behilflich, den Kreuzer zu zerstören, denn sie ist bereits auf dem Rückweg zur Concordia. Man muß sie dabei noch über einen Nav-Punkt, an dem bereits vier Grikaths warten,

## Mission 16

Ihr erhaltet den Befehl, sofort zu starten, denn ein Nachrichtenschiff im benachbarten Talbot System wird von den Kilrathis angegriffen und man hat die Verbindung verloren. Ihr sollt nun das Schiff beschützen und es zurück zur Concordia bringen. Nachdem man den Jump Point von zwei Drakhris gesäubert hat, erhält man über Funk die Nachricht, daß das Nachrichtenschiff zerstört worden ist. Es konnte gerade noch eine Kapsel mit wichtigen Botschaften absetzen. Diese soll man auf alle Fälle zum Admiral bringen. Bei der Kapsel befindet sich zudem noch ein Ralatha mit seiner Eskorte (3 Sarthas). Man sollte versuchen, die Eskorte so schnell wie möglich zu beseitigen, denn sie fliegt sehr dicht am gegneri-

## Mission 17

Die TCS Concordia ist in ein neues System, das Heavens-Gate-System, gesprungen. Während einer Diskussion erfahrt Ihr, daß Spirit für den Verräter gehalten wird. Die Concordia bereitet sich auf die Befreiung des Systems vor. Der Haken an der Sache ist, daß eine Strike Fleet der Kilrathis sich durch die Jump Points bewegt. Eure Aufgabe besteht darin, diese zu säubern. Ihr fliegt von jetzt ab mit Spirit, die wieder zum Fliegen freigegeben wurde. Euer Raumschiff ist eine Epee. Folgt dem Mission-Flight-Path zum Jump Point und zerstört dort eine Kilrathi-Corvette mit deren Eskorte. Es empfiehlt sich

## MISSION 23

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Tesla	Escort	Stingray	Rapier	10

KILRATHI	NAV POINT	JUMP POINT	BOGEYS
Drakhri Jalkehi Fralthra	4		4 (+Khasra) 2

## MISSION 24

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Tesla	Escort	Stingray	Rapier	9

KILRATHI	RALATHA	NAV X
Grikath Jalkehi Ralatha	4 1	4

## MISSION 25

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Enigma	Strike	Angel	Broadsword	7
KILRATHI	UNKOWN	JUMP POINT	JUMP DEST.	
Sartha			3	
Drakhri	3			
Kamekh			1	

## MISSION 26

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Enigma	Strike	Angel	Broadsword	8
KILRATHI	NAV 1	NAV 2	OUTPOST	
Drakhri			3	
Jalkehi			4	
Supply-Depot			1	

hierbei, die Eskorte vom Kamekh wegzulocken, um nicht durch diesen gestört zu werden. Danach kann man sich ihm in aller Ruhe zuwenden. Danach wendet man sich den zwei Nav-Punkten zu, wobei nur am zweiten vier Sarthas angreifen. Ist man noch nicht zu sehr geschwächt, dürften diese kein Problem darstellen. Zur Not kann man auch den Nachbrenner zünden, und "vorbei-boosten".

## Mission 18

Man erhält von Angel den Tip, auf Spirit etwas aufzupassen, da sie von Admiral Tolwyn als Verräter verdächtigt wird. Euer Auftrag ist es, einen Transporter zu einem Jump Point zu eskortieren und einen unbekanntem Punkt zu durchfliegen. Beim Nav-Punkt trifft Ihr auf zwei Transportschiffe, die Ihr zum Jump Point bringt. Nachdem sie das System verlassen haben, begeben sich Euch zum unbekanntem Punkt, wo Ihr auf vier Drakhris und danach auf 4 Jalkehis trifft. Danach fliegt Ihr zur Concordia und erstattet Angel Bericht.

## Mission 19

Für den Angriff auf die letzte Kilrathi Starbase in diesem System benötigt die Concordia noch mehr Raketen. Eure Aufgabe ist es nun, einen Transporter mit den benötigten Raketen zur Concordia zu eskortieren. Bei dieser Mission habt Ihr selbst keine Raketen an Eurer Epee. Zuerst trifft Ihr bei diesem Soloflug auf vier unsichtbare Kilrathis am Nav-Punkt 1. Bei Punkt 2 sind ebenfalls vier unsichtbare Kilrathi Fighter zu zerstören. Wenn Ihr die Navigationsdaten für den Rückflug erhalten habt, eskortiert Ihr den Transporter zur Concordia. Mit den neuen Raketen ist die Concordia jetzt bereit, den entscheidenden Angriff auf die Starbase vorzubereiten.

Euer Bericht über die unsichtbaren Kilrathijäger wird von Angel wieder sehr ungläubig aufgenommen.

## Mission 20

Auf dem O-Deck erfahrt Ihr von Spirit, sie hätte ihren Verlobten retten können, wenn sie bereit gewesen wäre, für die Kilrathis als Spionin zu ar-

beiten. Er wird weiterhin auf der Raumstation im Heavens-Gate-System, die von der Concordia zerstört werden soll, gefangengehalten. Wie das Schicksal so spielt, werden Spirit und Ihr mit der Zerstörung beauftragt. Es hält sich noch eine Kilrathi-Flotte im System auf, die von Stingray, Jazz und Doomsday übernommen wird. In dieser Mission fliegt Ihr zum ersten Mal eine Sabre, den momentan besten Kampffluger der Konföderation. Beim Nav-Punkt 2 begegnet Euch einer der besten Kilrathi-Piloten (Rakti) mit seinem Wingman. Nachdem diese erledigt sind, geht es weiter zur Starbase der Kilrathis. Kurz davor gibt es in Spirits Raumschiff eine Explosion.

Daraufhin denkt Spirit, daß ihr Verlobter tot ist und begeht Selbstmord, indem sie samt Raumschiff in die Starbase fliegt, und sie dadurch zerstört. Danach könnt Ihr Spirit rächen, indem ihr die drei Jalkehi und die darauffolgenden fünf Drakhris in die ewigen Kilrathi-Jagdgründe schickt. Ihr könnt aber auch schon vorher zur Concordia zurückfliegen. Wenn Ihr dort an-

## MISSION 27

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
Enigma	Strike	Angel	Broadsword	6
KILRATHI	DESTROYER	OUT-SYSTEM		
Jalkehi	5			
Ralatha	(1)	1		

## MISSION 28

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
K'tithrak Mang	Strike	Jazz	Sabre	9
KILRATHI	DESTROYER			
Drakhri	4			
Jalkehi	4			
Ralatha	1			

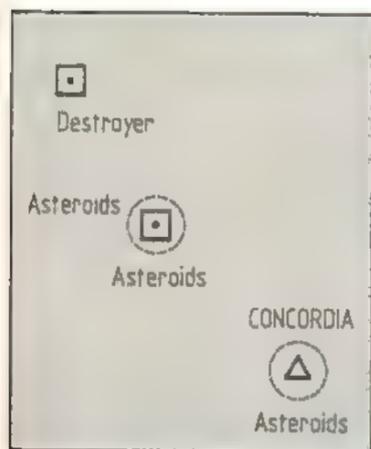
**MISSION 29**

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
K'tithrak Mang	Patrol	Jazz	Sabre	10
KILRATHI	NAV 1	NAV 2	NAV 3	NAV 4
Strakha		5		5

**MISSION 30**

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
K'tithrak Mang	Strike	—	Sabre	(1)
KILRATHI	NAV POINT	JUMP POINT		
Traitor		1		

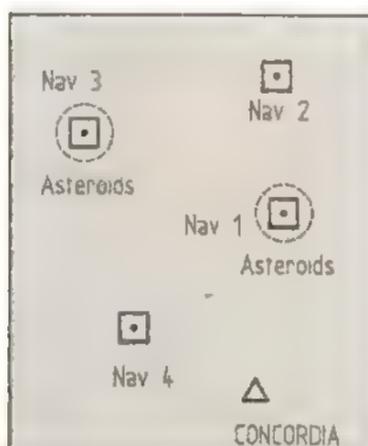
27



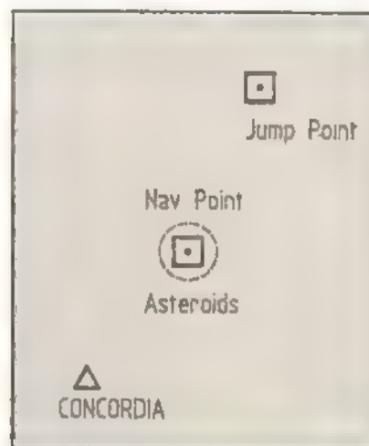
28



29



30



31



kommt, ist das Heavens-Gate-System befreit. Um dem Erfolg die Krone aufzusetzen, verliert Ihr Euch auch noch in Angel.

**Mission 21**

Das Tesla-System: Es geht los mit einer gewöhnlichen Patrouille, bei der Ihr wieder eine Rapier fliegt. Der Nav-Punkt 1 liegt direkt in einem Asteroidenfeld, in dem noch drei Jalkehis lauern. Ist das Feld durchquert, trifft Ihr bei Nav-Punkt 2 auf Euren alten Freund Paladin, den Ihr zur Concordia eskortieren müßt. Er wird von drei Grikaths angegriffen. Paladins alte Mühle wird durchlöchert, wenn man sich

nicht mit der Zerstörung der Grikaths sehr beeilt. Nachdem man ihn erfolgreich verteidigt hat, geht es über Nav-Punkt 3 zurück zur Concordia.

**Mission 22**

Es ist bemerkt worden, daß zwei Truppentransporter der Kilrathis durch das System fliegen. Ihr werdet nun damit beauftragt, diese zu zerstören. Es ist sehr wichtig, die beiden auszuschalten, denn jeder von ihnen trägt über tausend Kilrathi-Soldaten. Auf dem Hinweg begegnet ihr vier Sarthas, die für Eure Rapier kein Problem darstellen dürften. Die Transporter, von denen einer erst später ein-

trifft, werden von vier Jalkehis bewacht. Im Kampf gegen die Eskorte solltet Ihr versuchen, nicht zu nahe an die Dorkathis heranzukommen. Diesen wendet Ihr Euch erst zu, wenn die Eskorte vernichtet ist. Um sie zu zerstören, braucht Ihr keine Raketen zu verschwenden, da sie nicht mit Phase-Shields ausgestattet sind. Danach könnt Ihr Euch unbehelligt auf den Weg zur Concordia machen.

**Mission 23**

Ihr erfahrt in einem Zwischenstück, daß Khasra Redclaw, der Vater von Prinz Thrakhath, einen Angriff auf die Concordia plant. Es ist nun Zeit, von

**MISSION 31**

SYSTEM	ART	WINGMAN	FIGHTER	KILRATHIS
K'tithrak Mang	Strike	—	Sabre	11
KILRATHI	K'TITHRAK MANG	NAV X		
Drakhri	5			
Strakha		4		
Prince Trakhath	1			
Space-Station	1			


**Das Versprechen**

Paladin Abschied zu nehmen, und so besteht Eure Aufgabe darin, ihn zu seinem Jump Point zu bringen. Beim Nav-Punkt trifft Ihr auf vier Drakhris, die es auf Paladin abgesehen haben.

Beim Jump Point angekommen, erhaltet Ihr die Nachricht, daß zwei Fralthra-Kreuzer im System angekommen sind. Nachdem Paladin das System verlassen hat, sollt Ihr Euch um die Eskorte der Fralthras kümmern. Da die Rapiere keine Torpedos hat, braucht Ihr gar nicht erst zu versuchen, die Fralthras zu vernichten. Unter den eskortierenden Schiffen befindet sich auch der oben schon erwähnte Khasra Redclaw. Sobald Ihr bei den Fralthras angekommen seid, solltet Ihr Euch sofort an seinen Schwanz hängen und versuchen, ihn zuerst abzuschießen. Danach kann man zur Not immer noch zur Concordia zurückflüchten. Solltet Ihr es dennoch mit der restlichen Eskorte aufnehmen wollen, dann vermeidet es auf alle Fälle, zu dicht an die Fralthras heranzufiegen.

### Mission 24

Die Concordia muß nun schnell handeln, denn eine große Kilrathi-Flotte, zu denen auch die beiden Fralthras aus Mission 23 gehören, fliegt mit Höchstgeschwindigkeit auf sie zu. Eure Aufgabe ist es, zusammen mit Stingray einen Ralatha-Zerstörer zu vernichten. Außerdem soll die TCS William Tell zum Ralatha gebracht werden, um Euch bei der Zerstörung zu helfen. Wenn diese Aufgabe erfüllt ist, solltet Ihr so schnell wie möglich zur Concordia zurückkehren, denn diese muß sich schnell zurückziehen und in ein anderes System ausweichen. Kaum seid Ihr gestartet, müßt Ihr die Concordia vor vier schweren Grikaths beschützen. Zusammen mit der William Tell macht Ihr Euch auf den Weg zum gegnerischen Zerstörer. Seine Eskorte besteht aus vier Jalkehis, mit denen nicht zu spaßen ist. Versucht auch hier wieder die Jäger vom Ralatha weg-

zulocken. Nachdem die William Tell den Zerstörer ausgeschaltet hat, könnt Ihr Euch auf den Weg machen.

### Mission 25

Auf der Concordia hört Ihr, daß Downtown von zehn Drakhris überrascht und dabei getötet wurde. Dieser Vorfall macht Hobbes sehr traurig, denn er hatte in Downtown, seit er ihm als Kind das Leben rettete, einen eigenen Sohn gesehen. Da die Concordia von der Kilrathi-Flotte verfolgt wird, muß diese so schnell wie möglich vernichtet werden. Die William Tell hat es bei einem Sprung aus dem System erwischt. Deshalb beschließt Angel, mit einem risikoreichen, doppelten Hypersprung die Flucht zu ergreifen. Da diese Missionen für das Überleben der Concordia sehr wichtig sind, beschließt Angel, selbst mit Euch zu fliegen, wobei Ihr die Aufgabe des Wingleaders übernehmt. Euer Auftrag ist es, die Route und den Jump Point selber zu sichern. Außerdem müßt Ihr auch die andere Seite des Jump Points klären, so daß die Concordia dort unbeschadet ankommen kann. Beim unbekanntem Punkt begegnet Ihr drei Drakhris. Weiter geht's zum Jump Point, wo Ihr nach dem Hypersprung auf eine Kamekh und drei Sarthas trifft. Versucht, Euch so schnell wie möglich in Sicherheit zu bringen. Angel bleibt dann zwar mitten im Gefechtsgebiet, aber sie sollte es trotzdem schaffen, ein paar Sarthas abzuknallen, bevor sie aussteigt. Danach könnt Ihr Euch der übriggebliebenen Eskorte und der Kamekh zuwenden. Nachdem Ihr der Concordia mitgeteilt habt, daß das Gebiet gesäubert ist, braucht Ihr nicht wieder den Rückweg antreten, denn sie kommt bald selber "angejump".

### Mission 26

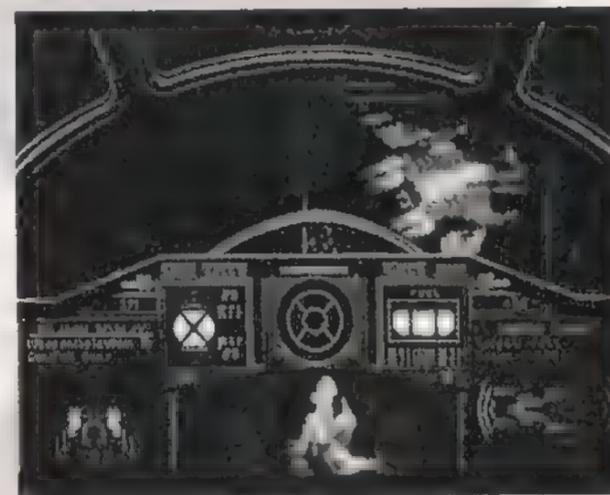
Die Concordia versteckt sich nun in einem Asteroidenfeld, um die nötigen Reparaturen zu erledigen. Da sich noch immer ein Kilrathi-Wachposten



Neue Kampfgefährten....



... neue Schiffe ...



... und altbekannte Gegner

in der Nähe befindet, müßt Ihr diesen mit Angel in die Luft jagen. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr einen Umweg fliegen, so daß die Kilrathis nicht die wahre Position der Concordia lokalisieren können. Ihr müßt zunächst durch ein Asteroidenfeld, wobei Ihr versuchen solltet, keine Schrammen abzubekommen, da Euer Bomber im Kampf mit dem Wachposten unbeschadet sein sollte. Die beiden Nav-Punkte könnt Ihr ungestört überfliegen. Erst beim Wachposten geht es dann richtig zur Sache. Ihr solltet wieder einmal versuchen, die Eskorte so weit wie möglich vom Posten wegzulocken. Dazu könnt Ihr Angel vorausschicken, um die Kilrathis, unter denen auch eine "Imperial Guard" ist, abzulenken. Nachdem Ihr drei Drakhris abgeschossen habt, kommen lei-

der noch vier weitere Jalkehis. Falls Angel es bis dahin überlebt hat, setzt Ihr sie auf den Wachposten an. Danach gehts zurück zur Concordia.

### Mission 27

Die Concordia hat am Rand des Asteroidenfeldes eine Flotte der Kilrathis entdeckt. Ihr sollt mit Angel versuchen, einen Zerstörer, der Teil der Flotte ist, zum Hypersprung zu zwingen, um die Position von K'tithrak Mang, dem Hauptstützpunkt der Kilrathis im Enigma-Sector, herauszufinden. Nachdem der Zerstörer gesprungen ist, sollt Ihr ihm folgen und ihn anschließend vernichten. Ihr trefft beim Zerstörer auf fünf Jalkehis. Der Ralatha darf auf keinen Fall abgeschossen werden. Ist die Eskorte erledigt, müßt Ihr dem Zerstörer, der inzwischen gesprungen sein dürfte, folgen. Erst jetzt darf er mit Hilfe der Torpedos zerstört werden. Die Concordia ist jetzt in der Lage, die Position von K'tithrak Mang herauszufinden. Auf dem Rückflug braucht Ihr Euch dann keine weiteren Sorgen zu machen.

### Mission 28

Ihr versucht nun, wie die Tiger's Claw vor zehn Jahren, K'tithrak Mang zu finden und zu zerstören. In dieser Mission gilt es, die Route der Concordia zu klären, damit sie unbemerkt in die Nähe von K'tithrak Mang vorrücken kann. Ihr fliegt hier mit Jazz in einer Sabre und müßt einen feindlichen Zerstörer vernichten, der sich in dieser Gegend bewegt. Er wird von vier Jalkehis mit "Imperial Guards", bewacht. Habt Ihr diese auf die gewohnte Weise beseitigt, kommen noch einmal vier Drakhris, bevor Ihr letztlich den Ralatha vernichten könnt.

### Mission 29

Die Concordia bereitet sich nun auf die letzte Attacke auf K'tithrak Mang vor. Ihr müßt jedoch vorher eine gewöhnliche Patrouille fliegen und ein paar Asteroidenfelder säubern. So

trefft Ihr bei Nav-Punkt 2 und 4 auf je fünf unsichtbare Kilrathis. Mit Eurer schwer bewaffneten Sabre braucht Ihr nur zwei gezielte Schüsse, um einen solchen Stealth-Fighter in die Luft zu blasen. Versucht es zu vermeiden, Raketen zu verschwenden, denn sie "locken" nicht richtig auf die unsichtbaren Kilrathis ein. Beim Rückflug zur Concordia seht Ihr, wie Jazz Angel töten will. Sie schlägt ihm jedoch die Waffe aus der Hand, worauf Jazz die Flucht ergreift. Als Ihr Angel den Beweis für die Stealth-Fighter geben wollt, erzählt sie Euch, daß Jazz Euren Flugschreiber noch immer bei sich trägt.

### Mission 30

Ihr müßt sofort starten, um Jazz zu schnappen, bevor er sich mit den Kilrathis treffen kann. Dazu müßt Ihr zuerst durch ein Asteroidenfeld, um Jazz dann bei seinem Jump-Point abzufangen. Im Kampf gegen ihn solltet Ihr versuchen, so viele Raketen wie möglich auf ihn abzuschießen. Dieser Kampf könnte schwieriger sein als erwartet, denn Jazz fliegt um Längen besser als die Kilrathi-Piloten. Habt Ihr ihn erledigt und mit dem Tractor-Beam eingefangen, bringt Ihr ihn zurück zur Concordia. Auf dem "Repair-Deck" erfahrt Ihr von Sparks, daß die Sicherheitsleute eine Datendiskette in Jazz' Kabine gefunden haben. Mit ihr ist nun endlich Eure Unschuld für die Zerstörung der TCS Tiger's Claw bewiesen.

### Mission 31

Endlich ist es soweit! Die Concordia ist bereit, den entscheidenden Schlag gegen K'tithrak Mang auszuführen, doch Ihr sollt nur eine einfache Patrouille fliegen, was Ihr wieder einmal Eurem speziellen Freund, Admiral Tolwyn, zu verdanken habt. Kurzerhand entschließt Ihr Euch, den Befehl zu verweigern und alleine zur Starbase zu fliegen, um diese zu vernichten. Ihr beauftragt Sparks damit, eine extra La-

dung Torpedos auf Eure Sabre zu packen. Auf dem Weg zu K'tithrak Mang begegnet Ihr in einem Asteroidenfeld vier Strakhas, die Ihr aus dem Feld herauslocken sollt, da es ziemlich schwierig werden würde, sie dort niederzumachen. Hier noch einen Tip im Kampf gegen Strakhas: Man schaltet mit F9 auf die Feindkamera um und wartet bis der Kilrathi sichtbar hinter Euch ist. Dann schaltet Ihr mit F4 auf das hintere Geschütz und blast ihn in seine Einzelteile. Bevor Ihr bei K'tithrak Mang ankommt, werdet Ihr von der Concordia zurückbefohlen, was Ihr aber verweigert. Die Kilrathis haben Euer Eindringen bemerkt, und Prinz Thrakhath will Euch nun persönlich ans Leder. Er sitzt in einem speziellen Raumschiff, das in etwa einem Gri-kath gleicht, aber viel schneller und wendiger ist. Nachdem Ihr ihn in einem harten Kampf erledigt habt, starten noch fünf weitere mit "Imperial Guards" besetzte Drakhris, die Ihr logischerweise ebenfalls fertigmacht. Versucht bei diesem Kampf, nie zu dicht an K'tithrak Mang heranzukommen, denn dann werdet Ihr, im wahrsten Sinne des Wortes, rot sehen. Danach könnt Ihr Euch endlich der Hauptstation im Enigma-Sector zuwenden. Die Angriffstaktik ist, wie immer wie bei Mission 13. Es reichen sogar schon zwei Torpedos, um die Station zu pulverisieren. Ist dies geschehen könnt Ihr auf der Concordia Eure Lorbeeren ernten. Das war noch lange nicht das Ende der Saga der Concordia, denn in Kürze erscheinen die "Special Operations". □

*Colonel Joachim "Maverick" Ullrich*



## F-15 Strike Eagle II

Kleine Erweiterung des Fluggebietes auf dem PC gefällig? Wer zusätzlich noch den F-19 Stealth Fighter besitzt, kann dessen Europa- und Nordkap-Missionen auch auf dem F-15 fliegen. Dazu kopiert man die Dateien CE\*. \* und NC\*. \* mit dem COPY-Befehl in das Verzeichnis von F-15. Dort können sie dann unter dem Menüpunkt *Other Areas* ausgewählt werden.

Carsten Schwarz

## Turbo Sub

Ein kleiner Trick, wie man sich auf dem Lynx zumindest das Leben in den Überwasser-Sequenzen einfacher machen kann: Man kaufe in den Läden immer *TRACKING* und *RAPID FIRE*. Im nächsten Level drückt man *Option 1*, um den *Tracking*-Modus zu aktivieren. Wenn man nun ununterbrochen nach rechts und links fliegt und feuert, können einem die Monster nichts mehr anhaben.

A. & B. Schwettmann

## Zarlor Mercenary

Für jeden, dem das Endmonster im zweiten Level Schwierigkeiten bereitet, hier ein kleiner, aber nützlicher Tip: Sobald das miese Endraumschiff des zweiten Level auftaucht, direkt hineinfliegen und beim regelmäßigen Links-Rechts-Schwenken kräftig aus allen Rohren feuern. So dürfte das Biest kein Problem mehr darstellen.

A. & B. Schwettmann

## Wings of Fury

Alt aber fein, dieser Cheat für den Amiga: Man gebe während des Spiels den Satz *COLIN WAS HERE* ein, und bediene sich nach Herzenslust: Mit *P* kann man sich bis zu neun Flugzeuge

organisieren, mit *M* und *N* gibt es unbegrenzte Munition, *K* erlaubt das Wechseln der Waffen in der Luft.

Marcus Metzner

## Bare Knuckle

Ein kleiner Trick bei dieser Mega-Drive-Prügelei: Im siebten Level (Aufzug) gibt es einen einfachen Weg, sich seiner Gegner zu entledigen. Dabei darf man höchstens ein Drittel der Aufzugbreite vom Geländer entfernt stehen. Nun ein Schulterwurf (Gegner von vorne festhalten, Knopf B und das Joypad in die entgegengesetzte Richtung drücken), und man hat nie wieder Probleme mit ihm, da es mit ihm abwärts geht. Man kann auch den Rückenbrecher machen, aber dazu muß man fast am Geländer stehen.



Aber Vorsicht: Wenn man den Gegner genau am Geländer hat, und man will mit C hinter ihn, geht es sehr schnell wieder nach unten - mit dem Spieler.

Und noch einige andere Tips: Die beste Kombination im Kampf sind zwei Schläge, den Gegner festhalten, zwei Knietritte und ein Überwurf - das haut fast alle Gegner um. Die Antwort auf die Frage des Endgegners ist übrigens das untere Zeichen.

Holger Kubn

## Gauntlet III

Eine (undokumentierte?) Levelwahl auf dem Lynx: Nachdem man seine Figur ausgewählt hat und der erste Level erscheint, sollte man sich nicht bewegen, sondern sofort *Option 1*

drücken, um sich fünf Level nach vorne zu katapultieren. Das klappt bis Level 20, allerdings darf man sich wirklich nicht bewegen.

A. & B. Schwettmann

## Xenophobe

*Critters* sollte man immer durchspringen und nicht mit *Option 1* abwerfen, da dies viel schneller geht. (Funktioniert übrigens auch bei Tentakeln.)

A. & B. Schwettmann

## Silkworm

Der Cheat für die ST-Version: Man gebe während des Spiels *GOR-GONYOLA* ein, damit man mit der Taste C seine Credits beliebig aufstocken kann.

Martin Lethaus

## Bundesliga Manager Professional

Auf dem Amiga gibt es einen sehr leichten Weg, schnell zu Geld zu kommen: Man geht in die Bank und nimmt sich dreimal einen sehr kleinen Kredit (1 Mark). Nun kann man beliebig oft Kredite bis zu drei Millionen Mark aufnehmen, ohne daß man sie je zurückzahlen müßte.

Thorsten Eggers

## Road Blaster

Freie Levelwahl auf dem Lynx-Modul: Im Level *Rookie B* gedrückt halten und auf den ersten Baum rechts oder links auffahren und mit *Option A* oder *Option B* das Level wählen. Mit *A* das erste Level ganz normal beenden, anschließend ist man im Level seiner Wahl.

Kim Bartschat

## Apprentice

Hier sind vier Levelcodes für den Amiga:

Welt 5: GUILD  
Welt 8: SPELLS  
Welt 12: DRUID  
Welt 14: FAERIE

*Martin Lethaus*

## Low G Man

Die Paßwörter für das NES:  
*M1CH, FLLF, SCRD.*

*André Linken*

## Super Wonderboy in Monsterland

Auf dem Amiga lassen sich einige versteckte Türen ausfindig machen:

**Runde 2:** Bei der Treppe am Ende des zweiten Levels befindet sich beim dritten Treppenstein die erste Tür. Dort bekommt man Tips und Anweisungen sowie einen Brief, den man später noch benötigt.

**Runde 3:** Bei der zweiten Tür am Ende des zweiten Levels, kurz vor dem Fließband, sollte man unbedingt vorbeischaun. Man hat hier die Gelegenheit, seinen Junior mit Rüstungen aufzumotzen, sofern das nötige Kapital vorhanden ist.

**Runde 4:** In dieser Runde sollte man im zweiten Level mal versuchen, am Fenster über der dritten sichtbaren Tür anzuklopfen. Da gibt es weitere Anweisungen, sowie im Tausch gegen den Brief eine Flöte.

**Runde 5:** Hier befindet sich im ersten Level eine Tür zwischen dem letzten Geist und der ersten Eule. Wenn man hier anklopft, trifft man *Giant Kong*. Wenn man diesen erledigt, erhält man Geld und ein besseres Schwert.

**Runde 6:** In dieser Runde gibt es zwei versteckte Türen. Die erste öffnet man, wenn man im ersten Level an den letzten gelben Stein klopft. Hier kann

sich unser Wunderknabe bewaffnen. Die nächste Tür ist im zweiten Level im Gang über der schießenden Pflanze, also dem ersten Gang unter dem Eingang. Der freundliche Herr verkauft Stiefel.

**Runde 9:** Hier kann man in Level 1 auf dem Stein nach der ersten Eule entweder einen Schild oder einen Handschuh kaufen.

*A.D.O.*

## Tetris

Schonmal das Endbild dieses NES-Klassikers gesehen? Dazu ganz einfach Spiel B, Level 9, Höhe 5 auswählen. Danach während des Spiels einfach *Select, Button A, Button B* gleichzeitig drücken.

*Marcus Diedrich*



## Kid Icarus

Und noch ein kleiner Cheat fürs NES: Für die vier Paßwörter gebe man einfach von links nach rechts und oben nach unten *ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS* ein. Man beginnt mit exzellenter Ausrüstung in Level 8.

*Knut M. Schardt*

## Manchester United Europe

Da das Fußballerleben auf dem Amiga nicht unbedingt einfach ist, hier einige Tips.

Fangen wir mit der Wahl des jeweiligen Wettbewerbes an: Der UEFA-Cup ist der leichteste, aber auch uninteressanteste. Europameisterschaft und Po-

kalrunde sind schon etwas anspruchsvoller, wobei die Europameisterschaft besonders interessant ist, da man als Sieger nicht nur im Super Cup weiter spielen kann, sondern auch an der Weltmeisterschaft teilnehmen darf.

Als erfolgreiche Mannschaft hat sich folgende Aufstellung bewährt:

- 1: Jim Leighton
- 2: Dennis Irwin
- 3: Andrej Kontchelskis
- 4: Steve Bruce
- 5: Michael Phelan
- 6: Garry Pallister
- 7: Bryan Robson
- 8: Paul Ince
- 9: Brain Mc Clair
- 10: Marc Hughes
- 11: Mark Robins
- 12: Mal Donaghy
- 13: Neil Webb
- 14: Lee Sharpey
- 15: Danny Wallace

Mit einer guten Mannschaft ist es aber noch nicht getan, Tore müssen ja auch noch geschossen werden. Dabei helfen folgende Strategien: Man läuft am besten den mittleren grünen Streifen entlang und drückt lange den Feuerknopf, um ihn dann kurz vor dem Strafraum loszulassen. Bei einem Freistoß ist es ratsam, das Kreuz auf dem Ball zu lassen und den Feuerknopf möglichst lange zu drücken. Bei den Ecken sollte man das Kreuz auf die Mitte der Strafraumlinie plazieren, den Knopf lange drücken und dann mit einer freistehenden Spieler einlochen. Beim Elfmeter sind vor allem die Kombinationen links unten mit Knopfdruck, oder rechts oben mit Knopfdruck die, die zu Erfolgen führen.

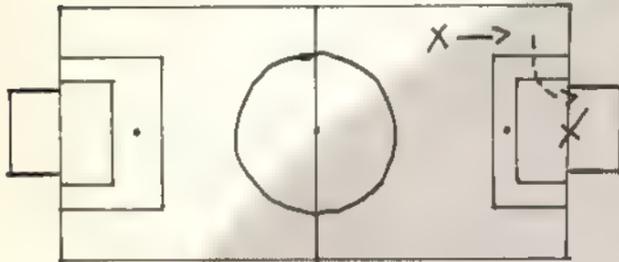
*Max*

Dominik hat noch einige andere Strategien parat, ergänzt durch einige Karten.

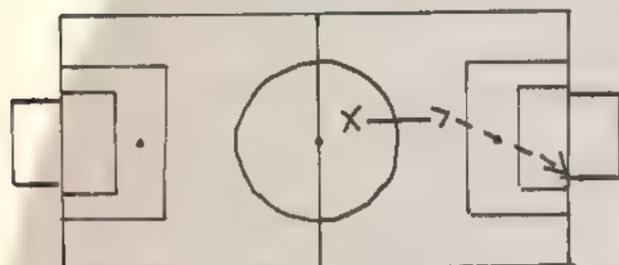
Zu Karte 1: Man läuft an der Seitenlinie entlang und schießt den Ball mit Schnitt in Richtung Tor nach innen. Wenn der Ball aufs kurze Eck kommt, hat der Keeper keine Chance.

Zu Karte 2: Man zieht kurz vor dem Sechzehnmeterraum nach unten ins lange Eck ab. Auch hier hat der Torwart keine Möglichkeit, den Ball zu halten.

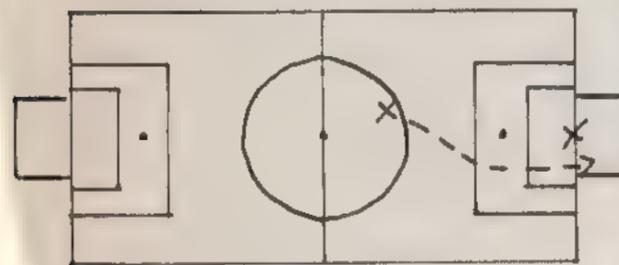
**KARTE 1**



**KARTE 2**



**KARTE 3**



Zu Karte 3: Der Spieler schießt zwischen Mittellinie und Sechzehner nach schräg unten und gibt dem Ball einen Schnitt nach rechts oder links. Der Keeper denkt, daß der Ball am Tor vorbei geht, dem ist aber nicht so.

*Dominik Schwab*

**Falcon F-16**

Rang	Pilotenname															
0000	00	02	53	50	4f	43	4b	20	20	20	20	20	20	20	20	20
0010	20	20	20	20	20	20	01	4b	00	00	00	04	00	00	00	20
0020	02	00	b0	92	01	02	83	a3	01	02	03	84	24	87	32	33
0030	34	97	24	a5	41	42	43	a7	00	00	00	00	00	00	00	00
0040	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0050	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0060	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
0070	00	04	00	02	00	02	00	00	00	00	00	01	00	02	00	01
0080	00	01	00	01	00	02	00	01	00	01	00	01	00	01	00	01
0090	00	01	00	25	00	a5	00	00	00	00	00	01	49	f	00	00
00a0	00	00	00	02	4b	49	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
							nächster Pilot									

Mit einem Diskettenmonitor kann man auf dem Amiga in der Datei ACTIVROSTER für etwas Imagepflege sorgen.

Die Übersicht links unten zeigt, was wo steht.

*Bernd Radestock*

**Super Cars II**

Wenn man folgende Namen für die einzelnen Spieler eingibt, braucht man sich auch auf dem Atari ST keine Sorgen mehr um die Qualifikation oder die Ausrüstung des Wagens zu machen:

Spieler 1: I Walk the Hills

Spieler 2: Inwards

(Die Groß- und Kleinschreibung ist zu beachten!)

*Martin Lethaus*

**Builderland**

Hier sind die Levelcodes für Amiga und Atari ST:

Level 1: BUILD1

Level 2: YOTTHA

Level 3: BEARBY

Level 4: OCTOPY

Level 5: DIABLO

Level 6: GOTIUS

*Martin Lethaus*

In der Stadt auf der östlichen Insel sollte man bei den Waffenhändlern auf die Preise für Langbogen achten. Bei einem kann man sie nämlich für 100 Goldstücke kaufen, und bei einem anderen für über 200 Goldstücke wieder verschern. Macht man dies einige Male, ist man alle Geldsorgen los.

*Martin Lethaus*

**TIPS & TRICKS**

**Dragonflight**

Nach einer Spielzeit von etwa drei Stunden füllen sich die Dungeons wieder, so daß man die Drachenringe mehrmals aus demselben Dungeon holen kann.

**Hero Quest**

Man wählt einen Charakter und beginnt das Abenteuer *Sir Ragnars Rettung*. Wenn man am Ausgang steht, sucht man zuerst nach einer Falle, dann nach einem Schatz, und verläßt das Abenteuer wieder. Dies wiederholt man solange, bis man genug Geld hat, um alle Waffen kaufen zu können.

*Marcus Beuth*

**Midwinter II**

Hier sind einige praktische Strategietips:

Vor dem Feldzug sollte man sich unbedingt einen neuen Charakter erstellen, bei dem Bestechlichkeit und Charme auf sehr gut stehen, während Erweichbarkeit und Vernunft nicht gebraucht werden.

Wenn man sich eine Insel aussucht, sollte man bedenken, daß abgeschnittene Inseln sich ergeben.

Im Action-Modus sind als Fahrzeuge Hubschrauber und Doppeldecker zu wählen, da sie schnell und beweglich sind. Flug-U-Boote erfüllen diese Bedingungen zwar auch, sind allerdings auch schwer zu lenken. Von Panzern ist abzuraten, da sie zu langsam und zu ungenau sind. Man sollte mit den Fortbewegungsmitteln auch mal über ein paar Dörfer fahren, man trifft dort oft Kontaktpersonen, die unbedingt angesprochen werden sollten. Von diesen Kontaktpersonen sollte man sich auf jeden Fall ein paar Papiere besorgen.

Geheime Reiseaufträge kann man ruhig annehmen, sie führen oft zu wichtigen Personen.

Wenn man von den Kontaktpersonen verraten wird, so kommt man durch Bestechung immer wieder aus dem Gefängnis. Die Personen verraten einen nur einmal.

Falls man ohne Fahrzeug unterwegs ist, sind nur Raketen- und Granatwerfer in der Lage, andere Fahrzeuge zu zerstören. Die Geheimwaffen, die man nach der Befreiung einer Insel erhält, sollte man lieber aufbewahren.

Eine Möglichkeit, in den Besitz eines Fahrzeugs zu kommen, ist, ihr Verhalten zu beobachten. Sie brechen meist nach rechts oder links aus und man kann entsprechend reagieren und aufspringen. Hinter Panzern kann man auch ganz gemütlich herspazieren und aufspringen.

Nach langen Gefechten sollte man eine Ruhepause einlegen, ausgeruht kann man einiges mehr erreichen.

Wenn einem die Munition ausgeht, sollte man an bestimmten Gebäuden vorbeifahren, damit sich die Munition wieder auffüllt.

*Marc & Bastian*

## Line of Fire

Man tippe auf dem Amiga im Optionen-Bildschirm *OPERATION FERRET* ein, und man ist nicht nur unverwundbar, sondern kann auch mit den Tasten 0-9 die Level anwählen.

*Th. Schulte-Nölle*

## Nebulus

Ein Klassiker mit C-64-Modulpoke: POKE 32979,181.

*Dominik Smasal*

## Millenium 2.2

Damit es im Weltall Licht werde, hier ein paar Tips zu diesem Klassiker.

Man sollte am Anfang gleich die Stromversorgung ausbauen, indem man

sämtliche Solagen MK Generatoren erforscht. Gleichzeitig sollten unbedingt zwei bis drei Fighter gebaut werden, um einen Angriff vom Mars abzuwehren, auch sollte eine Sonde zum Planeten Triton geschickt werden. Sind Generatoren erforscht und gebaut, sollten sie unverzüglich ans Netz angeschlossen werden. Wenn der erste Solagen MK III Generator nach einiger Zeit kaputt geht, baut man einfach einen neuen. Wenn alle Generatoren angeschlossen sind, hat man etwa 35.010 kW zur Verfügung.

Man sollte so schnell wie möglich alles erforschen und *Grazer* zu den Asteroiden schicken, desgleichen sollten Sonden auf die Reise gebracht werden. Ist ein Planet erforscht, so kann man einen *S.I.O.S.* bauen. Man baut noch einen Transporter, sämtliche Generatoren, vier Laser, zwei Fighter, zwei *Grazer* und zwei *Waver*. Das

# TIPS & TRICKS

Ganze verpacken und zum entsprechenden Planeten schicken, dort zuerst den *S.I.O.S.* landen lassen, danach die Raumschiffe. Alles auspacken und die Generatoren anschließen. Die fabrik arbeitet allerdings erst richtig, wenn auch der Solagen MK III Generator angeschlossen ist.

Der Fuhrpark sollte so groß wie möglich sein. Auch sollte man so viele Laser wie möglich bauen, da sie nur einmal verwendet werden können.

*Thorsten Ophey*

## Days of Thunder

Man pausiere das Spiel und tippe *COMEFLYWITHME*. Nun kann das Autochen auf dem Amiga sogar fliegen.

*Th. Schulte-Nölle*

## Teenage Mutant Hero Turtles

Wenn man zuviel Energie verloren hat, kann man in den Kanal gehen und sich an der Pizza stärken. Geht man nun wieder raus und dann nochmals zurück in den Kanal, ist die Pizza wieder da. (Zumindest auf dem Amiga und dem NES.)

*Bernard & Sven*

## Rolling Ronny

An einer beliebigen Stelle im Spiel mit der SPACE-Taste in den Pausenmodus gehen, danach kräftig die C-Taste drücken und danach den Feuerknopf des Joysticks drücken. Das führt auf dem Amiga zu folgenden Vereinfachungen: Man kann durch den Screen fliegen, braucht keine Juwelen mehr einsammeln und kann darüberhinaus noch beliebig viele Leben verlieren.

*Frank Siebert*

## Venus - The Flytrap

Hier sind die Paßwörter:

Level 2: MANTIDS

Level 3: CICADAS

Level 4: PSYLLIDS

Level 5: PIERIDS

Level 6: SATYRID

Level 7: LYCAENID

Level 8: PYRALID

Level 9: NOCTUID

*Nico Brauch*

## Tangram

Ein paar Levelcodes für den Atari ST:

Level 2: 71863

Level 3: 05244

Level 4: 93554

Level 5: 65874

Level 6: 10024

Level 7: 97961

Level 8: 42441  
 Level 9: 10567  
 Level 10: 93863  
 Level 11: 52476  
 Level 13: 65932  
 Level 14: 10370  
 Level 15: 42619  
 Level 16: 56979  
 Level 17: 87672  
 Level 18: 76982  
 Level 19: 30639  
 Level 20: 95157  
 Level 21: 15789  
 Level 22: 57832

*Thorsten Ophey*

## Gauntlet II

Wer sich total verlaufen hat, der sollte ganz einfach eine kleine Verschnaufpause einlegen und gar nichts tun. Nach einigen Minuten Stillstand werden alle Steine zu Ausgängen – sowohl auf dem Amiga als auch dem Atari ST.

*Christian Turkiewicz*

## Io

Ein kleiner Modulpoke für den C-64: POKE 25117,189.

*Dominik Smasal*

## Kick Off 2

Einige kleine Tips für den Amiga:

Meist ist der vorgegebene Torwart schlecht. Man sollte beide prüfen und den besseren einstellen.

Der beste Schiedsrichter ist Willis, der sehr hart durchgreift.

Angeschnittene Bälle kommen immer gut.

Bei einem Angriff aufs Tor kann man schräg aufs Tor steuern und dann ins kurze Eck schießen. Oder: auf die Torwartauslinie zulaufen, etwa zehn Meter davor um 90 Grad drehen, kurz vor

dem Elfmeterpunkt wieder drehen und ins Tor schießen.

Wenn man ESC drückt, kann man sich aus einer brenzigen Situation befreien und einen Sieg mit nach Hause nehmen.

Hat man einen Gegner verletzt, so fehlt er in der zweiten Halbzeit, oder er ist zumindest langsamer.

*Ralf Lehmann*

Und noch ein kleiner Trick, der die Angst des Torwarts beim Elfmeter etwas lindert: Sobald der Gegner geschossen hat, das Spiel pausieren, die Flugrichtung des Balls abschätzen und den Joystick schon mal vorsorglich in die richtige Richtung bewegen. Erst jetzt das Spiel weiterlaufen lassen, und man hat eine Chance von 80%, den Ball zu halten.

*Ben & Sven*



## Deuteros

Nachdem man seine sechste Station errichtet hat, werden die Methanoiden unfreundlich und greifen an. Dabei beginnen sie immer mit der äußersten Station im Sonnensystem. Das kann man folgendermaßen ausnutzen:

Man errichte vorher auf einem abgelegenen Planeten (z. B. Decuria) eine Weltraumfabrik, vollende sie aber nicht, ein einzelner Abschnitt reicht schon. Das verwirrt die Methanoiden offenbar derart, daß sie keine Angriffe unternehmen.

Nun kann man sich ganz darauf konzentrieren, die gegnerischen Stationen zu kapern.

*Burkhard Schlömer*

## Cyberball

Für Quereinsteiger und Zeitsparer noch einige Codes für das Mega Drive:

Week 3: 6BBBBBLV BFTV

Week 6: 6LBBB7OX BFX4

Week 12: 67BBB8KI BF6X

Week 16: 68BBB5PS IF7I

*Double Trouble*

## Rocketeer

Fünf praktische Paßwörter für das NES:

Chapter 2: 490-629-312

Chapter 3: 435-765-818

Chapter 4: 775-454-215

Chapter 5: 318-468-417

Chapter 6: 040-473-312

*Double Trouble*

## Mega Traveller

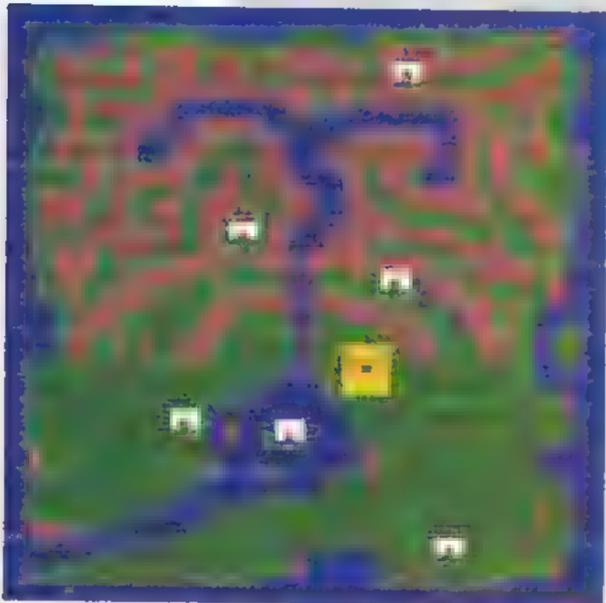
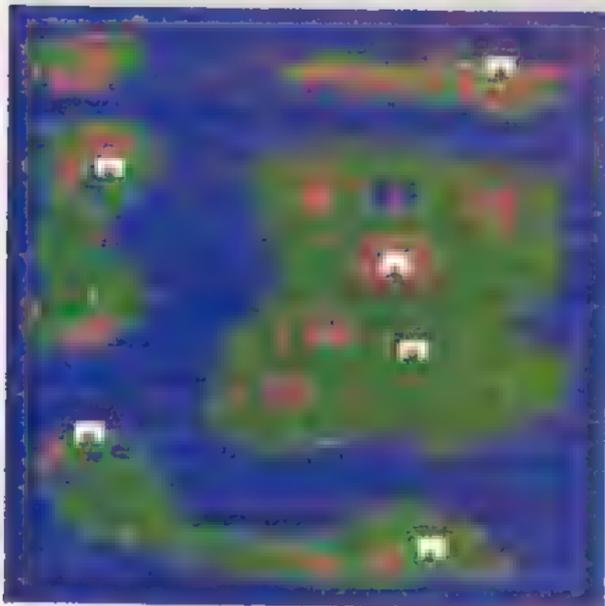
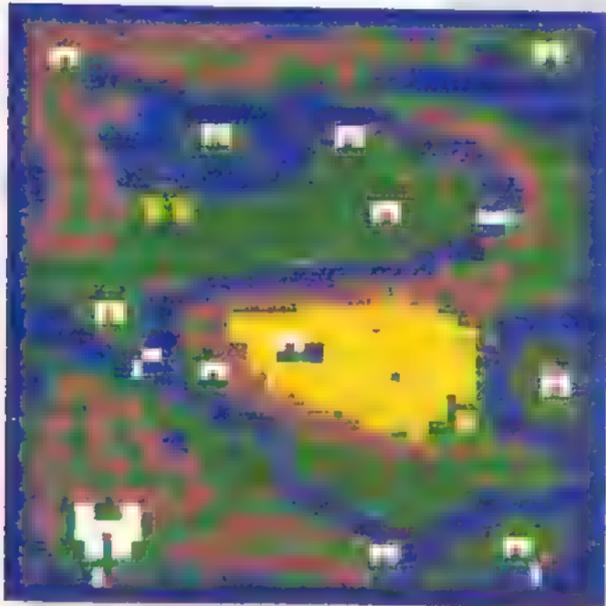
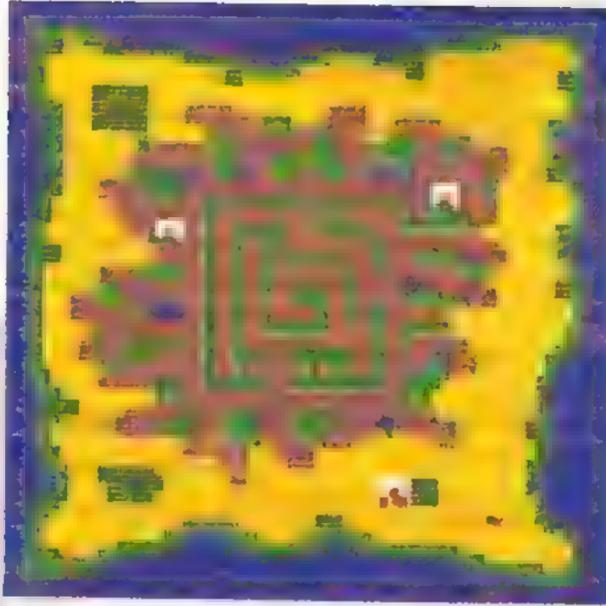
Hier ist die Lösung für alle Finanzprobleme: Am Anfang sollte man den Raumhafen aufsuchen und in der Bank alle Charaktere ihr Geld auf das Teamkonto einzahlen lassen. Danach mietet man ein GRAV-Fahrzeug und fliegt in die Agravstadt Seara. Diese befindet sich auf dem Startplaneten Efate im System Efate. Nun sucht man den dortigen Waffenladen auf und kauft sich die Waffe TPG-12, die sich am unteren Ende der Liste befindet. Sie kostet 130.500 Credits und man sollte soviel wie möglich davon kaufen. Nachdem man wieder beim Raumschiff ist, fliegt man zum Planeten Stur im System Efate. Dem Wachmann, der einen auf illegale Waffen untersuchen möchte, gibt man als Antwort ein freundliches "Nein". Er murmelt dann zwar etwas von möglicher Verhaftung, das sollte man aber nicht so eng sehen, immerhin lohnt sich das Risiko: Der lokale Waffenhändler kauft die TPG-12 für 244.500 Credits. Somit kann man sich als Waffenhändler ein gutes Startkapital besorgen.

*Markus End*

# King's Bounty

Diese vier Karten sollen die Orientierung in den Gefilden von *Continentia*, *Forestria*, *Archipelia* und *Saharia* etwas erleichtern.

Andreas Lotz



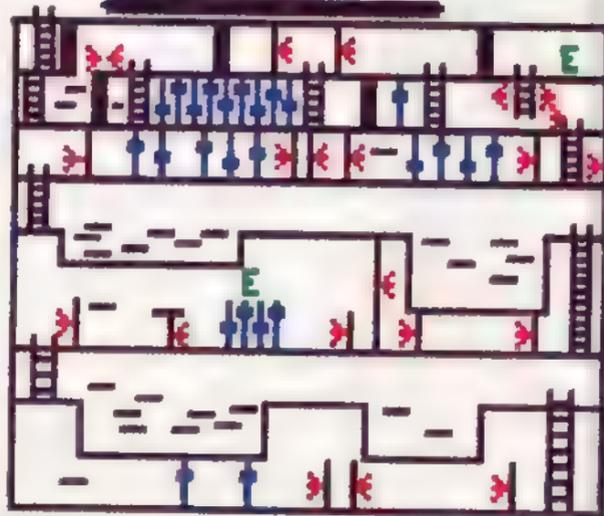
## Darkman

Hier sind die Karten zu den Leveln 2, 4 und 6. Viel Vergnügen beim Überleben auf dem Amiga.

Andreas Lotz

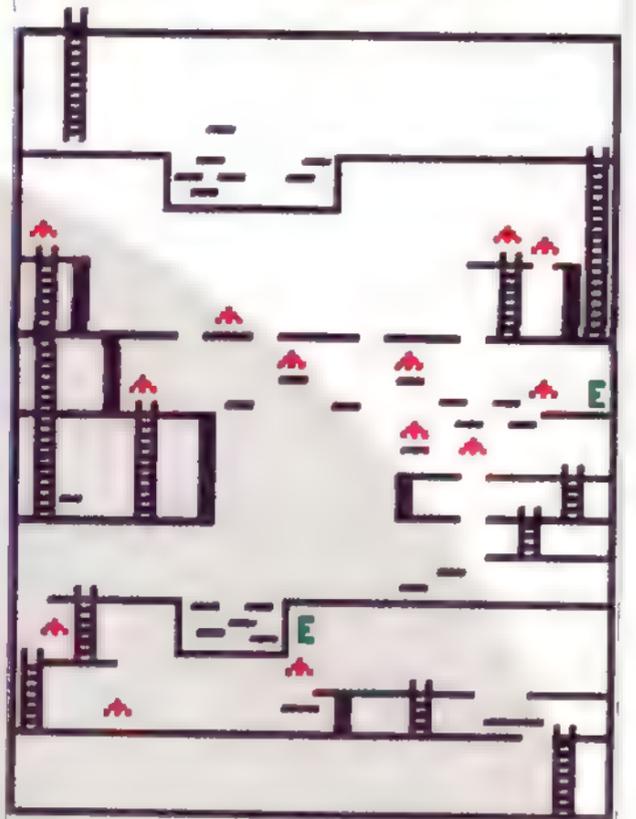
# TIPS & TRICKS

### LEVEL 2:

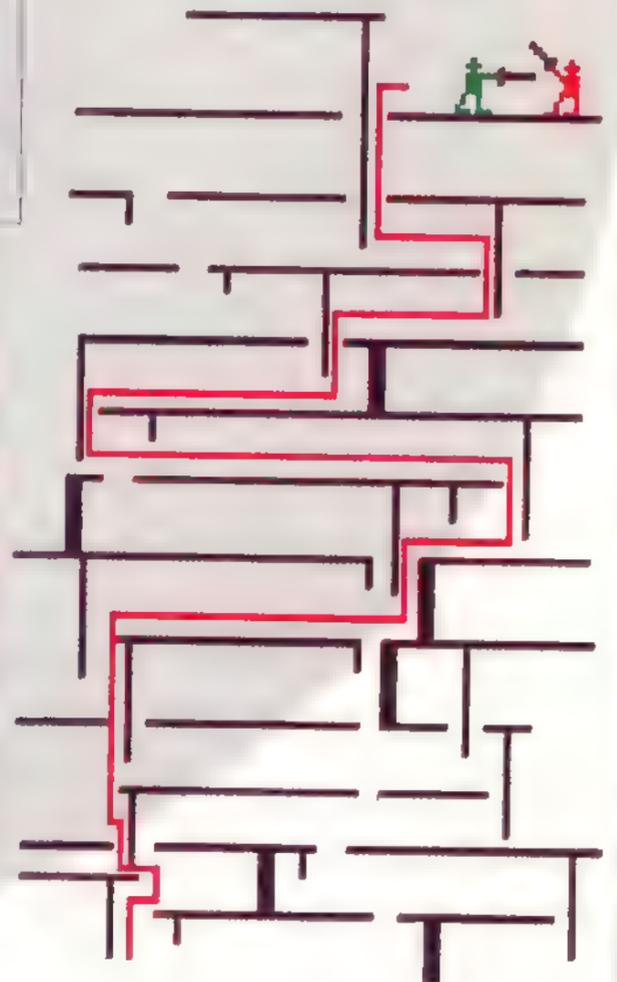


f = Stampfer  
 € = Dampf  
 E = Energie

### LEVEL 4:



### LEVEL 6:



— = LÖSUNGSWEG

# BAZAR

## Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**

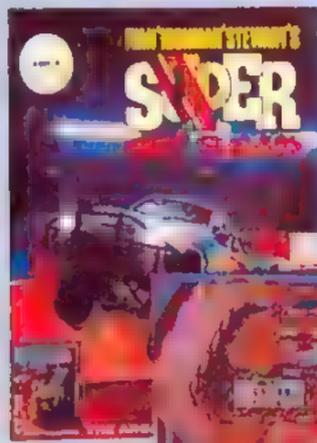


## Super Off Road Racer

Die Umsetzung des Stewart-Automaten für die Heimcomputer. Ein Super-Off-Road-Spaß! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga, PC (3,5" oder 5,25"), C-64 und Atari ST

nur **49,95**



## Conqueror

Erst gab es 'Conqueror' nur für den Archimedes, inzwischen hat man es auch für die PCs umgesetzt. Bei uns für PC (5,25", 512K, EGA, CGA, VGA, Hercules) erhältlich!

für **49,95**

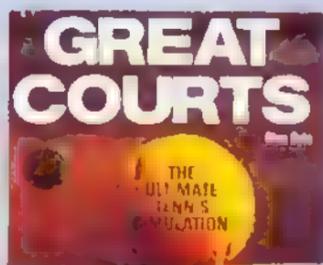


## Great Courts

Schön gemachtes Tennis und zugleich Debut-Titel der Fa. Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**

PC (5,25") **49,95**



## 1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 in 1,5 Uhr und 'Neuro-mancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,-**



## Block Out

Tetris jetzt auch in 3D! Wer Tetris-2D im Schlaf beherrscht, der wird mit Block Out eine neue Herausforderung finden! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga, PC (3,5" oder 5,25")  
und Atari ST für

nur **49,95**



## Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

nur **49,95**



## Plüsch-Space-Rat



Unser Verlags-Haustier. Riecht nicht, haart nicht, macht keinen Krach, frisst kein Brot, kostet nicht die Welt und ist außerdem der beste Schmuck – nicht nur fürs Computerzimmer. Nur bei uns!

für **40,-**

## 10er Disk-Quader

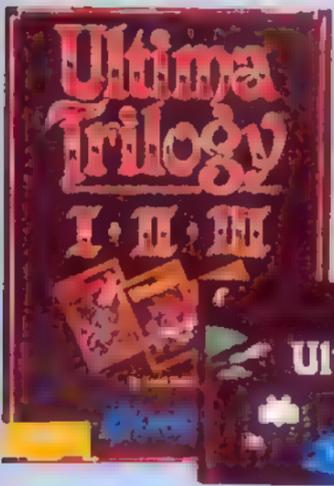


Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdiskos kostet der Spaß dann

**24,95**



## Ultima Trilogy

Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

PC (5,25") für **49,95**

C-64 (Disk) für **39,95**

## Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden.

Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**



## Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spieleschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

**39,95 DM**

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible)

## ASM-Leerdiskos 3,5" DD

Sie sind klein, sie sind blau, und jeder sollte sie in seiner Diskettenbox haben: Die ASM-Leerdiskos. Zum Lieferumfang gehören neben den Diskos selbstverständlich auch ordentliche Labels – dieselben, die wir auch für die Microwelle verwenden, bloß unbedruckt, ganz klar. Wenn Ihr also nicht länger warten wollt, dann bestellt Euch ein Zehnerpack, oder zwei, oder drei... Ein Pack jedenfalls kostet

lediglich **19,95**

## Caveman Ugh'lympics

Wer träumt davon mal weit zu werfen? Hier ist es möglich. Hercules, CGA. Dieser Traum wahr!

für nur **29,95**

**CAVEMAN UGH-LYMPICS**

**AUSVERKAUFT**

## Pool of Radiance

Der sagenhafte erste Teil der SSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**



Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,- DM, Ausland 6,- DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 6,30 DM. Nachnahmsendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

## ● Game Boy: The Moneymaker

102

Offiziell existiert das kleine, gewisse 'Etwas' erst seit August 1990 in Deutschland. Sein unglaublicher Erfolg, sein Blitzstart von Null auf Hundert könnte Konkurrenten, oder sagen wir besser: Mitbewerber vor Neid erblassen lassen. Nicht ganz quadratisch, unheimlich praktisch und überaus gut paßt sich der 'Kleine' von Nintendo nahezu jeder Hosentasche an.



DAS

FE

IE

B

103

FE

ER



## Batman

Wenn man Level 1 durchgespielt hat, muß man gegen den Joker antreten. Das ist nicht gerade eine leichte Aufgabe und so kann es schon passieren, daß man ein oder zwei Leben verliert. Um Level 1,3 dann nicht immer erneut durchspielen zu müssen, braucht man nach seinem Ableben nur mehrmals schnell hintereinander die Starttaste zu drücken, und man steht wieder vor dem Joker. *Rami Bauwab*

Drückt man im Anfangsbild zusätzlich zur Starttaste das Joypad nach rechtsoben, gelangt man in ein verstecktes Soundmenü. *Stefan Dai*

## Contra

Auch hier funktioniert der Konami Cheat, allerdings muß man die Folge B, A wiederholen. Wird dies alles zweimal während des Aufbaus des Titlbildes gemacht, kann man pro Level neun Leben verbraten. *Bastian Peschel*

## F1-Race

Wer in Japan (Strecke 5) mit seinem Turbo mal so richtig abfetzen will, der kann dies tun: Bei den Kurven an der gestrichelten Linie sind die Schilder am Rand so plaziert, daß man nicht in sie reinbrettert, wenn man rechtzeitig gegenlenkt. *David Gundlach*



**A**ls Weltsensation erscheint der **Game Boy** - seiner Zeit das erste tragbare Videospiel der Welt - im Jahre 1989 in Japan und Amerika. In beiden Ländern verzeichnet er einen durchschlagenden Erfolg, und schon bald machen sich findige deutsche Händler an den Import dieser kleinen, grauen 'Kisten', die so Unwahrscheinliches zu leisten vermögen. Doch nicht nur die Geräte werden importiert, selbstverständlich auch die meisten aller Spiele. So sind für den Game Boy mittlerweile weit über 150 Programme erhältlich - oder waren es zumindest, da viele der Japan- und US-Module schnell vergriffen waren und immer noch sind.

## Elf Millionen Game Boys

Sage und schreibe elf Millionen Game Boys und 40 Millionen Spiele wurden in den Vereinigten Staaten bis Ende 1990 abgesetzt. Eine unglaubliche Zahl, die nicht ins Stocken gerät. Der Absatz dieser Videospiele steigert sich unaufhaltsam von Monat zu Monat.

Eine Million Game Boys - unter Liebhabern auch liebevoll als 'Kekskästen' bezeichnet - wurden mittlerweile in Deutschland abgesetzt, wieder eine Zahl, die unglaublich erscheint.

## F-1 Race

Nur etwas für 'abgebrühte' Naturen mit enormer Reaktion ist **F-1 Race** von Nintendo. Auf acht internationalen Strecken muß der Spieler hier sein fahrerisches Können unter Beweis stellen. Hierfür stehen ihm zwei verschiedene Flitzer zur Verfügung, welche ihre spezifischen Stärken und Schwächen haben.

Zwei Wettkampf-Modi sorgen für spielerische Kurzweil, die extrem schnelle Grafik für einen wahren Geschwindigkeitsrausch. Erfreulich dabei, daß sie dabei trotz des Tempos klar und deutlich bleibt. Zusätzlich für einen Motivationschub sorgt die integrierte Batterie, die das Speichern von Spielständen und Bestzeiten möglich macht.



Mit 330 Sachen in die Kurve, wenn das mal gut geht...

Doch damit nicht genug: Dem Programm liegt ein Vier-Spieler-Adapter bei, mit dem sich nun bis zu vier Freunde 'zusammenkoppeln' und um die Wette fahren können. □

bja

## Batman

In der Regel folgen geflopten Filmen noch schlechtere Umsetzungen. Aber Gott sei Dank gibt es ja die berühmten Ausnahmen von der Regel. Eine derselben ist **Batman** für den Game Boy. Okay, gemessen am heutigen Standard sieht die Grafik zwar etwas antiquiert aus, nichtsdestotrotz bereitet der gute alte Flattermann immer noch eine Menge Spaß. Die Storyline hält sich recht eng an den Film.



### Die Fledermaus auf Beinen in Aktion.

Alle wichtigen Handlungsorte wie die Axis Chemical Factory, Flugelheim Museum oder Gotham City Cathedral sind natürlich enthalten. Auch der Luftkampf über Gotham wurde in einer R-Type ähnlichen Sequenz integriert. Aufgelockert wird das Ganze durch kleine Zwischen-Demos, deren Handlungsablauf ebenfalls dem Film entnommen wurde. Die zahlreichen Extrawaffen sind zwar nicht ganz stilecht, werden aber dringendst für das Fortkommen in den einzelnen Leveln benötigt. Wie schon gesagt, Grafik und Sound sind nicht mehr ganz 'up to date', dennoch handelt es sich bei Batman um eine der besten Umsetzungen des 'Dunklen Ritters' für ein Videosystem. □

gag



## Was Namenhafte?

Das Game-Boy-Fieber hat weit um sich gegriffen. Dabei ist dieses Gerät nicht nur etwas für die Kleinen, nein, über 40 Prozent aller Game-Boy-Besitzer haben die Grenze zur Volljährigkeit bereits überschritten. Und nach oben scheinen keine Grenzen gesetzt zu sein. So findet man auch 'seriöse' Manager, wie sie in ihren Mittagspausen klammheimlich mit ihrem 'Keks-kasten' spielen. Erstaunlich ebenfalls, daß das weibliche Geschlecht einen Spieleranteil von über 30 Prozent ausmacht.

Was verbirgt sich hinter dem Erfolg des Game Boys? Was macht ihn so beliebt, und was leistet er?

Der größte Vorteil des Game Boys liegt eindeutig darin, daß er im Gegensatz zu der alten Generation von Handheld-Telespielen Modul besitzt, Spiele also austauschbar sind. Der zweite liegt in seiner enormen Winzigkeit, wodurch er - wir erwähnten es bereits - in (fast) jede Hosentasche paßt. Ein weiterer Vorteil liegt in der Möglichkeit begründet, mehrere Game Boys via Kabel miteinander zu koppeln, um so gleichzeitig mit oder gegen Freunde spielen zu können.

Darüber hinaus besticht zweifelsohne die hohe Qualität der Programme und trägt zusätzlich zur Kaufentscheidung bei. Natürlich: Es gibt auch hier

## Tour de Thrash

Hier sind die Paßwörter für Normal- und Versus-Modus:

Las Vegas: G N B F - Q P R H  
Chernobyl: M T G P - B K W V  
Hanoi: P V F S - G X J S  
Baghdad: F V C H - Z F R L  
Panama City: B X H N - K M T Q  
Easter Island: G F T Q - L Z B W  
Atlantis: J Z W C - R S F N

Jens Matheuszik

## Teenage Mutant Ninja Turtles

Hier liefert der Konami-Cheat einmal pro Spiel frische Energie.

Benjamin Pfobl

Drückt man im Auswahlmenü die Knöpfe A, B und Select gleichzeitig, erscheint im Menü ein Fragezeichen. Wählt man dieses an, so kann man die Bonusrunden trainieren.

Thorsten Tillack

## Probotector

Und noch ein Kandidat für den Konami-Cheat, hier spendiert er neun Leben.

Benjamin Pfobl

## Bubble Bobble

Hier sind die Paßwörter, allerdings nur in Zehnerschritten:

Level 10: B C E I B  
Level 20: A F A J J  
Level 30: A G J A J  
Level 40: A G J A J  
Level 50: F I B O J  
Level 60: F C E I J  
Level 70: J E C B J  
Level 80: C C E F B  
Level 90: C B I E B  
Level 99: G E J A J

Benjamin Pfobl

Die Paßwörter für die letzten beiden Level lauten *Herz, Kugel, Kerze, nichts* und *Herz, Kerze, Kugel, Kugel* (Viermal das *Herz* ruft das Soundmenü auf.)

*Steffen Rölling*

Es ist eigentlich ganz einfach, einen Punkt zu erzielen: Dazu schlägt man beim Aufschlag ganz einfach unter dem Ball vorbei und läßt sich den Ball auf den Kopf fallen, so daß es ein kleines Geräusch gibt.

*Thomas Groffig*

Tips zu Mario? - Die gibt es derart massig, daß man sie hier gar nicht alle aufzählen kann. Prinzipiell empfiehlt es sich, jeden Stein zwar nicht umzudrehen, aber zu zertrümmern. Neben einzelnen Münzen, Pilzen und Blumen können sich dahinter auch Extraleben oder mehrere Münzen verbergen. In der ersten Welt sollte man in alle Röhren kriechen, in Welt 1.5 auch nach versteckten Aufzügen Ausschau halten.

Auch in Welt 2 muß man suchen, hier sind Bonussteine versteckt und sogar ein kleiner Geheimgang ist zu finden. (Ganz generell: Wenn irgendwo scheinbar unerreichbar Münzen herumliegen, gibt es auf alle Fälle einen Weg, an sie heranzukommen.)

Es gibt einige Gänge, in die man als Super Mario nicht hineinkommt. Zumindest nicht offiziell, mit etwas Übung geht es jedoch. Dazu begibt man sich möglichst nahe an den Eingang, geht in die Hocke und versucht in geduckter Haltung mit Hilfe des A-Knopfes in den Gang zu "hüpfen". Die Mühe kann sich lohnen...



viele 'schwarze Schafe', doch insgesamt überwiegen doch die 'weißen'. Man denke nur einmal an Meisterwerke wie *Parodius* oder *R-Type*. Selbst auf Home-Computern wie dem Amiga gibt es diese Spiele entweder überhaupt nicht oder nur in mangelhafter Qualität. Der Game Boy hingegen brilliert mit abwechslungs- und detailreicher Grafik und tollem Stereo-Sound. Es kann hier zwar nur Schwarz/Weiß-Grafik dargestellt werden, doch scheint dies den Kunden nicht zu stören. Anders kann man sich den vergleichsweise geringen Erfolg anderer Handhelds kaum erklären. Sicherlich, auch der Preis mag seinen Teil am Erfolg beitragen, denn mit 160 Mark liegt er bis zu 140 Markern unter seinen Mitbewerbern. In erster Linie jedoch scheint das phantastische Software-Angebot für den kleinsten der Reihe ausschlaggebend zu sein. Allerdings: Offiziell sind in Deutschland erst um die 20 Titel für das Maschinchen zu haben, alle anderen sind Import-Module!

## Technische Daten

Obwohl der Game Boy mit nur 90 x 148 x 32 mm kaum größer als eine Scheibe Knäckebrot - dafür aber umso härter - ist, steckt doch Beachtliches in ihm drin. Was genau, das will Nintendo leider niemandem bis ins Detail verraten.

## Tennis

*Daß für ein gutes Tennis-Programm kein Bildschirm zu klein oder zu farblos ist, hat Nintendo mit der ersten Simulation des Weißen Sports für dem Game Boy bewiesen. Dabei bietet das Programm alles, was ein Spiel dieser Sorte bieten sollte. Stops, Lobs und hammerbarte Schmetterbälle sind dank der gut durchdachten Steuerung kein Problem.*



### Boris Becker auf dem Game Boy?

*Die sparsam aber gut eingesetzten Soundeffekte, wie zum Beispiel Jubelgeschrei der imaginären Zuschauer, fördern den Spielspaß noch zusätzlich. Die angemessene Grafik - bei Tennis gibt's außer Spielfeld, Spielern und Ball eben nicht viel darzustellen - sowie das für GB-Verhältnisse gute Scrolling und ein realistisches Flugverhalten des Balles tun ihr übriges dazu. Tennis sollte in keiner Modulsammlung fehlen. Heiße Gefechte, insbesondere beim 'Zusammenlinken' zweier Game Boys, sind garantiert.* □

*gag*

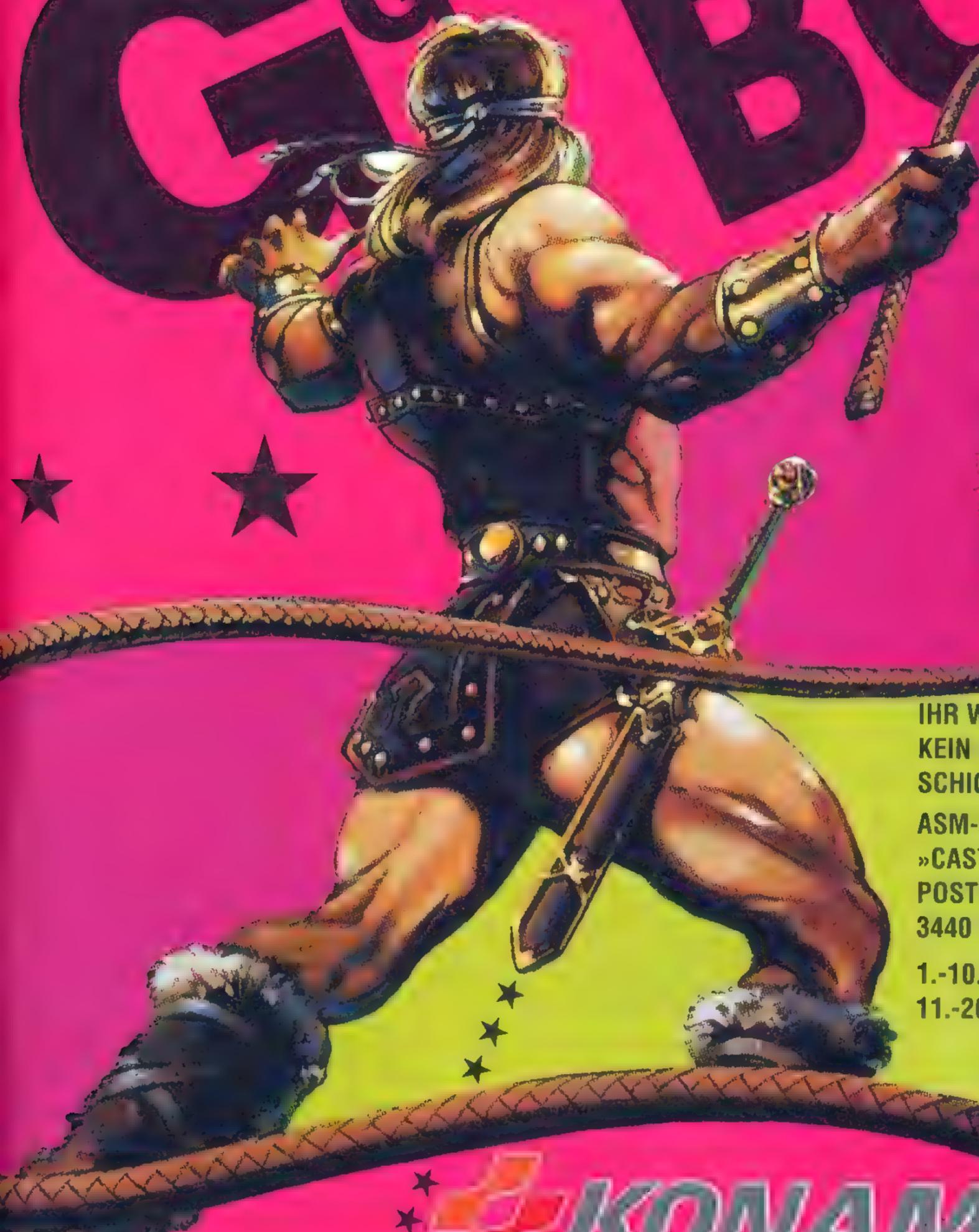
Fest steht jedoch, daß im Innern die Arbeit von einem speziellen 8-Bit-Prozessor mit Unterstützung von 128-KBit-RAM getätigt wird. Davon stellen

Alle wollen ihn



verlost ihn

# GGGGGame BOY



VORSICHT, SUCHTGEFAHR!

## Castlevania

Das Labyrinth lockt. Eintritt auf eigene Gefahr! Es lauern Ungeheuer, Geister, Dämonen, Wölfe, Fledermäuse und viele andere Wesen.

IHR WOLLT GEWINNEN?  
KEIN PROBLEM!  
SCHICKT EINE POSTKARTE AN  
ASM-SPECIAL  
»CASTLEVANIA«  
POSTFACH 870  
3440 ESCHWEGE  
1.-10.PREIS: JE EIN GAMEBOY  
11.-20.PREIS: JE EIN MODUL  
'CASTLEVANIA'



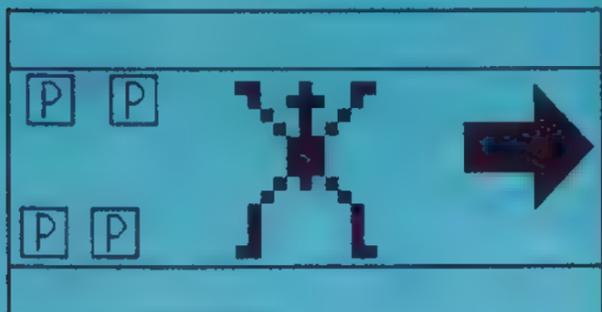
★ ★ ★

Einsendeschluß: 31. Januar 1992

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!!

## Parodius

Der klassische *Konami-Cheat* lautet wie folgt: Man drücke die Tastenfolge *oben, oben, unten, unten links, rechts, links, rechts, B, A*. Damit aktiviert man bei vielen Spielen von Konami den Cheatmode. Bei **Parodius** kann man ihn gleich zweimal anwenden: Gibt



man ihn ein, während das Konami-Logo aufgebaut wird, gelangt man in ein Soundmenü. Gibt man ihn dagegen während des Spiels im Pausenmodus ein, erhält man volle Bewaffnung - allerdings nur einmal pro Spiel.

*Bastian Peschel*

Bei der "erdrückenden" Dame in Level 2 braucht man nicht unbedingt zwischen den Füßen hindurch zu fliegen. Es gibt eine sichere Stelle am rechten Bildschirmrand (siehe Abbildung).

*NOBINT Inc.*

Im dritten Level gibt es eine Bonusstufe: Nach dem See mit den Gegnern, die auf und ab fliegen, kommt oben eine Steinpyramide und kurz danach erscheint unten eine kleine Wasserstelle. Dort sollte man hineinfliegen.

*Daniel Decavele*

## Gargoyle's Quest

Eine kleine Auswahl an Passwörtern:

QNY5-46CC

GT8Y-KJUN

GT8A-FHQE

8TJ-XOAX

H1AY-7JAN

4HS4-SMYP

GE5B-RYQ4

D57A-ATUN

*A. Tomytus*



Mario – die Kultfigur. Geschaffen von Nintendo.

## Super Mario Land

Seit seiner 'Geburt' auf dem NES im Jahre 1983 ist er zum Hoffnungs- und Werbeträger von Nintendo geworden: Mario, der rasende Klempner. Die meiste Zeit verbringt er damit, seine Freundin Daisy, ihres Zeichens waschechte Prinzessin, aus den Klauen diverser Bösewichter zu befreien. Zauberpilze und -blumen verleihen ihm Kraft für diese Aufgabe, denn die Gegenden, die er zu durchqueren hat, wimmeln nur so von Gegnern, die ihm ans Leder wollen. Darüber hinaus gilt es, durch Einsammeln von Münzen das für Extraleben notwendige Kapital zu sammeln, was durch Zerschlagen von Steinen und der Erforschung versteckter Bonushöhlen geschieht. Klar, daß diese Kultfigur auch auf dem Game Boy verewigt wurde und dort nun ebenfalls hüpfend ihre Heldentaten in **Super Mario Land** vollbringt. Zwar ist Mario dort natürlich nicht so bunt geraten, im Stillstand ist er jedoch noch erkennbar. Trotz seines Alters vermag Mario auch heute noch zu begeistern, obwohl sich inzwischen auch Clones auf dem Game Boy breitgemacht haben. Aber Mario ist und bleibt das Original - es kann eben doch nur einen geben... □

*man*

64-KBit Video-RAM dar. Die Bildauflösung besteht aus 160 x 144 Pixeln und die Bildfläche aus einer STN-Raster-Flüssigkristallanzeige. Die Taktfrequenz liegt bei 4,19 MHz. Die maximale Speicherkapazität der Module beträgt 2 MBit, integrierte Batterien ermöglichen das Speichern von Spiel-

## Final Fantasy Legend

*Rollenspiele auf dem Game Boy? Aber ja! Eine vierköpfige Gruppe aus Menschen, Monstern und Mutanten macht sich auf die Suche nach dem Paradies. Auf sechzehn Weltebenen sind Aufgaben zu erfüllen, Gegenstände zu finden und jede Menge Mieslinge zu besiegen.*



**Schritt für Schritt erfahrt Ihr mehr über das Landesschicksal.**

*Der Turm, der die Ebenen verbindet, birgt manche Labyrinth und Überraschungen. Gewürzt mit feinen Extras und taktischen Kniffen (Ausrüstung nutzt sich ab, Eigenschaften lassen sich jederzeit durch Kauf verbessern), macht **The Final Fantasy Legend** unheilbar süchtig. Dank einer Batterie läßt sich der Spielfortschritt speichern. Bequeme Steuerung, stimmige Musik und hübsche Porträts ergeben ein rundum tolles Spiel, das Maßstäbe für den Game Boy setzt. □*

*ev*

Golf



**Puh, dieser Schlag wäre beinahe ins Wasser gegangen ...**

Sechsenddreißig Löcher in der Tasche - das ist kein Fall für Mutters Näbkasten, sondern ein Muß für alle golfbegeisterten Game-Boy-Besitzer. Auch wenn es unwahrscheinlich erscheint: Man kann mit dem Game Boy tatsächlich Golf spielen, sogar sehr gut. Zwei Kurse mit jeweils 18 Löchern und zwei Schwierigkeitsstufen haben in der kleinen Kiste Platz gefunden, darüber hinaus auch noch ein Wettkampfmodus für zwei Spieler und eine Batterie zur Sicherung der Spielstände. Spielerisch braucht sich **GOLF** auf dem Game Boy nicht vor den großen Vorbildern auf Computer und Konsole zu verstecken. Man findet alles, was das Golferherz begehrt, neben dem gut sortierten Schlägersortiment und den abwechslungsreichen Parcours sind auch Sonderschläge wie hohe und tiefe oder angeschnittene Bälle im Angebot. Was fehlt, ist vielleicht noch das satte Grün des Rasens und ein fröhliches Vogelgezwitscher - aber man kann ja wohl nicht alles haben. □

man

ständen (nicht bei allen Modulen).

Vier Soundkanäle sorgen für fetzige Musik und tolle Effekte in Stereo.

Dank des Vier-Spieler-Adapters können bis zu vier Game Boys mitein-



ander gekoppelt werden. Für die Stromversorgung sorgen vier Mignon-AA-Batterien, ein spezieller Game Boy-Akku oder ein Netzteil, das angeschlossen werden kann.

Die Game Boy

Kaum zu glauben, aber wahr: Nach Aussage der 'New York Times' avanciert Nintendos Game Boy in Amerika zum Manager-Statussymbol! Während des Golf-Kriegs diente er gar als Zeitvertreib im Wüstensand der amerikanischen 'Marines'. Für manch' politisch oder gesellschaftlich orientiertes Magazin Deutschlands - wie beispielsweise 'Der Spiegel' oder 'Stern' - Grund genug, sich mit der Thematik 'Game Boy und 'Nintendo' auseinanderzusetzen. Deren Meinungen, einhellig positiv.

Werbung ist alles

Game Boy, Game Boy, so weit das Auge reicht. Dank eines enorm hohen Werbe-Budgets trifft man nahezu überall auf Nintendos Wunderkiste, ob Radio, Fernsehen, Magazin oder Kaufhaus. Es besteht also kaum die Chance, dem 'Kekskasten' zu entkommen. Der Weg des Game Boys ist geebnet, und nichts und niemand scheint ihn aufhalten zu können... □

Hans-Joachim Amann

Loopz

Die vier Codes für *Game C* lauten:  
Screen 6: XYZZ  
Screen 11: SDGS  
Screen 16: JSRC  
Screen 21: PCDC

Andre Junghanns

Hyper Lode Runner

Und noch ein paar Paßwörter:  
Level 20: TT-6637  
Level 30: ST-7287  
Level 40: PG-7872  
Level 50: OG-0330

Benjamin Pfohl

Tips zu Golf

Man muß nicht unbedingt gleich ein komplettes Turnier absolvieren, man kann auch jedes beliebige Loch in einem Trainingsmodus anwählen. Dazu hält man während der Wahl der Anzahl der Spieler das Steuerkreuz nach unten und drückt gleichzeitig den Startknopf. (Das steht zwar in der Anleitung, ist aber relativ leicht zu überlesen.) Wenn man sieht, daß ein Ball mal völlig danebengeht, sollte man, bevor der Ball den Boden erreicht hat, möglichst schnell das Modul zurücksetzen, indem man die Tasten A, B, Start und Select gleichzeitig drückt. Schafft man dies rechtzeitig, kann man den letzten Schlag nochmals wiederholen. (Ist man allerdings erst einmal auf dem Grün, muß man allerdings schon gute Reflexe haben.)

man

Nemesis

Auch wenn es langsam langweilig wird. Hier kann man sich mit dem Konami-Cheat eine komplette Bewaffnung zulegen.

Benjamin Pfohl

# Die Nemesis-Saga

Es gibt eine Nemesis-Trilogie für den Game Boy, die im Jahr 2001 veröffentlicht wurde. Die erste Teil der Saga, *Nemesis*, wurde von dem Entwickler *Gradius* entwickelt. Die zweite Teil, *Nemesis II*, wurde von dem Entwickler *Gradius* entwickelt. Die dritte Teil, *Parodius*, wurde von dem Entwickler *Gradius* entwickelt. Die erste Teil der Saga, *Nemesis*, wurde von dem Entwickler *Gradius* entwickelt. Die zweite Teil, *Nemesis II*, wurde von dem Entwickler *Gradius* entwickelt. Die dritte Teil, *Parodius*, wurde von dem Entwickler *Gradius* entwickelt.

## Nemesis

Im ersten Teil der Saga übernehmen Sie die Rolle des Oberhauptes der Interplanetarischen Polizei und müssen gegen Horden von Kopfgeldjägern ankämpfen. Um diesen zu entfliehen, müssen insgesamt fünf Level durchstanden werden. An und für sich eine sehr unfaire Angelegenheit, doch sind da noch die 'Transporter', welche nach ihrem Abschuss Kapseln hinterlassen. Je nachdem, wie viele dieser Gegenstände aufgesammelt wurden, können diverse Extras ausgewählt werden, die die Aufgabe doch merklich erleichtern.



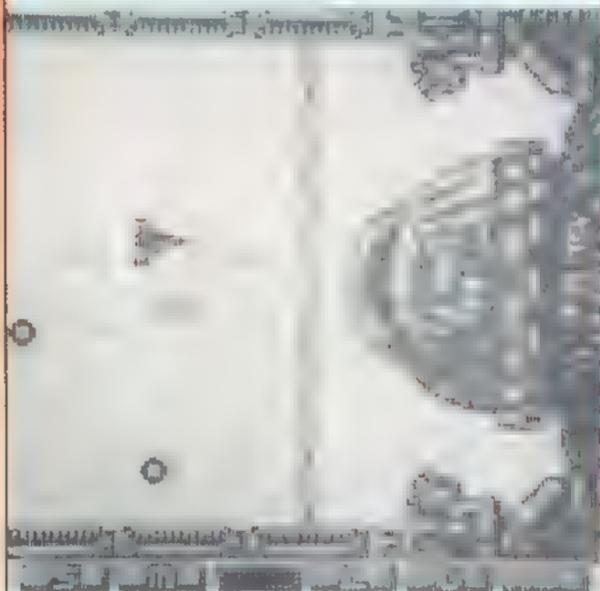
Der erste Teil sieht schon klasse aus, ...

**Nemesis** brilliert durch abwechslungsreiche Grafik und eine technisch herausragende Programmierung, wozu sowohl Scrolling, Kollisionsabfrage als auch Sound gehören.

»DIE  
NEMESIS-REIHE  
- EIN MUSS  
FÜR  
JEDERMANN«

## Nemesis II

Der direkte Nachfolger *Nemesis*' hat nichts vom Reiz des Originals verloren. Im Gegenteil, denn im Vergleich zum Vorgänger legt **Nemesis II** nochmals zu, wenngleich die Unterschiede qualitativ kaum merklich sind. Dafür war und ist der erste Teil einfach selbst für heutige Verhältnisse zu gut.



... der zweite noch besser, ...

## Parodius

Den absoluten Höhepunkt in der *Nemesis*-Trilogie für den Game Boy stellt **Parodius** dar. Wie der Name nur unschwer erkennen läßt, so handelt es sich hierbei um eine Parodie zu den Vorgängern. So ziemlich alles wird ordentlich auf die Schippe genommen. Das fängt bereits bei den zur Auswahl stehenden 'Raumschiffen' an. Neben dem *Ur-Fighter* stehen noch ein Tintenfisch, eine Biene und ein kleines Vögelchen zur Verfügung. All diese 'Flugmittel' weisen ihre eigenen Charakteristika auf, was sich vor allem auf die verschiedenen Extra-Waffen auswirkt.



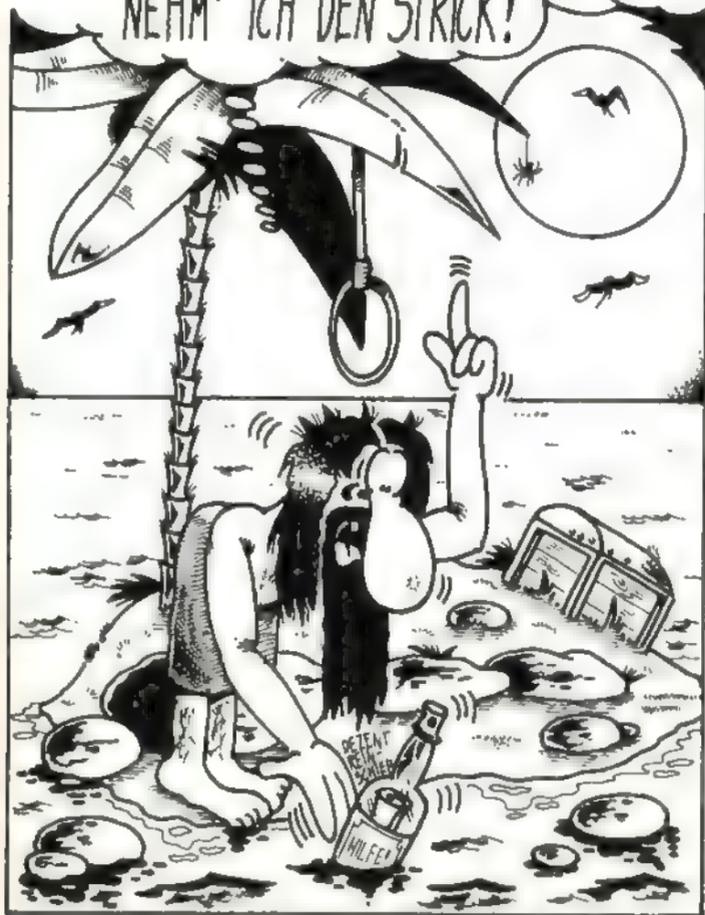
... doch der dritte bietet wahre Grafik-Ornien.

Einfach unglaublich brillant die Grafik **Parodius**'. Etwas besseres hat man auf dem Game Boy noch nicht gesehen - und wird es vermutlich lange Zeit auch nicht. Sie ist bis ins letzte Detail mit viel Liebe gezeichnet. Die Animationen sind hervorragend. Die Krönung zum Schluß ist der Sound, welchem diverse klassische Stücke als Vorlage dienten. **Parodius** ist das technisch anspruchsvollste Programm, das der Game Boy bisher in seinen kleinen Schacht bekommen hat. Es ist ein Spiel par excellence, das selbst Kritiker *Shoot-'em-ups* nicht missen sollten. □

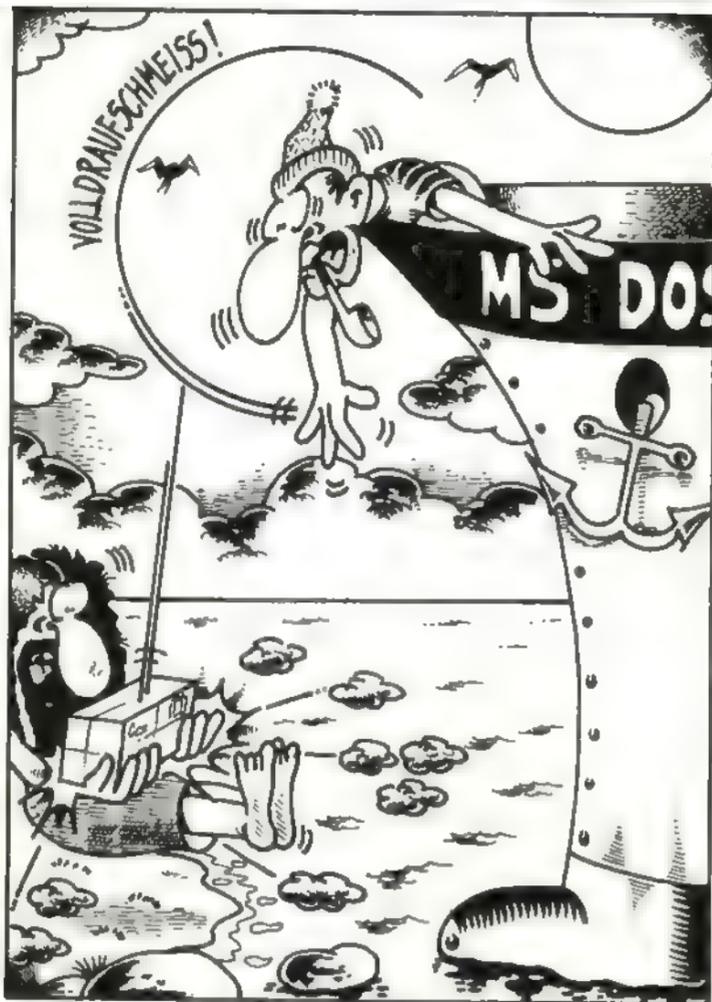
hja

# USER-REPORT

WENN ES DIESMAL WIEDER NICHT KLAPPT, NEHM' ICH DEN STRICK!



\* EIN SCHIFF, EIN SCHIFF ICH BIN GERETTET!



MIT DEM VORRAT HALT' ICH GARANTIERT WIEDER EIN PAAR MONATE DURCH...!



# Spieleermasse

Das Problem ist bekannt: Der Geldbeutel ist wieder einmal zu prall gefüllt. Da muß schnell Abhilfe geschaffen werden. Am besten dadurch, daß ein neues Game-Boy-Spiel gekauft wird. Doch welche Spiele gibt es überhaupt? Aus welchem Genre stammen sie, und was muß man dafür bezahlen? Die folgende Liste gibt mit exakt 130 Titeln Aufschluß über beinahe alle Spiele für den Game Boy. Die angegebenen Preise sind keine Festpreise und beziehen sich auf den Stand vom Oktober 1991. Programme, die mit Stern kenntlich gemacht wurden, sind in Deutschland offiziell vertrieben. Alle anderen sind entweder Japan- oder US-Importe.

Titel	Genre	Ca.-Preis
Aero Star	Action	70 DM
Amazing Penguin	Action	40 DM
Balloon Kid	Action	50 DM
Baseball	Sport	50 DM
Batman	Action-Adventure	70 DM*
Battle Bull	Action	65 DM
Battle Unit Zeoth	Action	60 DM
Beach Volleyball	Sport	60 DM
Bili & Ted's Excellent Adventure	Action-Adventure	80 DM
Blades of Steel	Eishockey	80 DM*
Bloodia	Denkspiel	55 DM
Bomberking	Action	70 DM
Boomer's Adventure in Asmik World	Action	60 DM
Boulder Dash	Action	60 DM
Boxxle	Action	60 DM
Bubble Bobble	Action	65 DM
Bubble Ghost	Action	65 DM
Burai Fighter Deluxe	Action	50 DM*
Caesars Palace	Glücksspiel	60 DM
Castelian	Action	70 DM
Castlevania	Action-Adventure	70 DM*
Castlevania II	Action-Adventure	80 DM
Chase H.Q.	Action	65 DM
Chessmaster	Schach	60 DM*
Cosmo Tank	Action	50 DM
Crystal Quest	Action	60 DM
Cyraid	Action	60 DM
Dexterty	Denkspiel	70 DM
Double Dragon	Action	70 DM*
Double Dragon II	Action	70 DM
Dragon's Lair - The Legend	Action	60 DM
Dr. Mario	Action	40 DM*
Duck Tales	Action	80 DM
Elevator Action	Action	70 DM
Fastest Lap	Autorennen	65 DM
Final Fantasy Legend	Adventure	90 DM
Fish Dude	Action	60 DM
Flappy Special	Denkspiel	55 DM
Flipull	Action	60 DM
F1-Race (inkl. 4-Spieler-Adapter)	Sport	80 DM*
F1-Spirit	Sport	70 DM
Fortress of Fear	Action	50 DM
Game Boy Wars	Strategie	70 DM
Game of Harmony	Action	60 DM*
Gargoyle's Quest	Action-Adventure	55 DM*
Gauntlet II	Action	70 DM
Ghostbusters	Action	60 DM
Ghostbusters II	Action	60 DM
Go! Go! Tank	Action	60 DM
Golf	Sport	50 DM*
Gremlins II	Action	70 DM
Hatris	Action	70 DM*
Heavyweight Championship Boxing	Sport	60 DM
Hyper Lode Runner	Action	55 DM
International Karate	Action	60 DM

Titel	Genre	Ca.-Preis
Ishido	Strategie	30 DM
Kenio Kun	Action	60 DM
Ken North	Action	55 DM
King of the Zoo	Action	50 DM
Kitchen Panic	Action	65 DM
Klax	Action	50 DM
Kung Fu Master	Action	60 DM
Kwirk	Denkspiel	50 DM*
Lock'n Chase	Action	40 DM
Loopz	Strategie	60 DM
Maru's Mission	Action	60 DM
Mercenary Force	Action	45 DM
Mickey Mouse	Action	70 DM
Mickey's Dangerous Chase	Action	70 DM
Motocross Maniacs	Sport	55 DM*
Mysterium	Adventure	70 DM
Navy Seals	Action	70 DM
NBA Challenge	Basketball	60 DM
Nemesis	Action	50 DM*
Nemesis II	Action	70 DM
NFL Football	Sport	60 DM
Nintendo World Cup	Fußball	50 DM*
Nobunaga's Ambition	Strategie	70 DM
Operation C	Action	60 DM
Pac Man	Action	60 DM
Paperboy	Action	60 DM
Parodius	Action	70 DM
Penguin Land	Action	40 DM
Pinball	Action	50 DM
Pinball Party	Action	55 DM
Pipe Dream	Action	40 DM
Pitman	Denkspiel	55 DM
Ponkotsu Tank	Action	65 DM
Popeye	Action	55 DM
Power Mission	Action	60 DM
Punisher	Action	70 DM
Puzzle Boy	Denkspiel	70 DM
Puzzle Boy II	Denkspiel	70 DM
Puzzle Road	Denkspiel	70 DM
Puzznik	Action	60 DM
Q-Billion	Denkspiel	50 DM
Quarth	Action	55 DM*
Quix	Strategie	50 DM
Racing Spirit	Action	70 DM
Radar Mission	Strategie	60 DM
Revenge of the Gator	Action	50 DM
RoboCop	Action	65 DM
Rockman World	Action	70 DM
Rolan's Curse	Action-Adventure	60 DM
R-Type	Action	70 DM
Serpent	Action	60 DM
Shanghai	Denkspiel	60 DM
Shinobi	Action	60 DM
Side Pocket	Billard	60 DM*
Skate or Die - Bad 'n' Rad	Sport	60 DM*
Sneaky Snakes	Action	70 DM
Snow Bros	Action	70 DM
Sokoban II	Denkspiel	60 DM
Solar Striker	Action	50 DM*
Solomon's Club	Action	60 DM
Space Invaders	Action	55 DM
Super Mario Land	Action	45 DM*
Super R.C. Pro-Am	Action	70 DM*
Tail Gator	Action	80 DM
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	65 DM*
Tennis	Sport	50 DM*
Tetris	Denkspiel	30 DM*
The Amazing Spiderman	Action	55 DM*
The Hunt for Red October	Action	60 DM
Torpedo Range	Action	70 DM
Volley Fire	Action	65 DM
Wizards & Warriors	Action-Adventure	50 DM*
World Ice-Hockey	Sport	70 DM
World Cup Soccer	Sport	50 DM
WWF Superstars	Wrestling	65 DM
Yancha Mura	Action	70 DM

neu • neu • neu • neu • neu • neu • neu

# DOSshareware & DOSshareware spezial

## Das starke Gespann!



# TRONIC

TRONIC-VERLAG GmbH & Co. KG  
Postfach 870 • 3440 Eschwege

# Der Rachen des Drachen



**In Drachen von Laas übernimmt man die Rolle von Smirga, einem Kämpfer, und Aszhanti, einem Magier, die ihr Dorf Hyllok verlassen und das weite Land von Laas erforschen wollen, um der stärkste Kämpfer und der bedeutendste Zauberer zu werden.**



nterwegs müssen diverse Monster bekämpft, und am Ende des Spiels müssen zwei Drachen gefunden und be-

siegt werden.

Zu Beginn möchte ich dem Programmierer Guido Henkel für seine Hilfestellung an besonders kniffligen Stellen des Spiels danken.

## Die Kunst des Kämpfens

Die Kämpfe mit den Monstern laufen immer nach dem gleichen Muster ab. Ein Monster erscheint, und ich muß mich entscheiden, mit welcher Waffe Smirga kämpfen, und welchen Zauber Aszhanti schleudern soll. Als Waffen eignen sich zunächst das Schwert, später, wenn man sie besitzt, die Axt. Die beiden Drachen - und nur diese! - werden mit einer speziellen Waffe bekämpft, dem Zeron. Als Zauberprüche eignen sich am besten zu Beginn der Spruch II und, sobald Aszhanti ihn gelernt hat, der Spruch V. Man muß allerdings immer den jeweiligen Namen des Spruches eingeben, den man dem Handbuch entnehmen kann (=Kopierschutz).

## Hyllok - hier geht's los

Das Spiel beginnt auf dem Dorfplatz, wo ich mich zunächst einmal umschaue. Dann gehen wir nach Westen in Smirgas Elternhaus und dort nach Norden in die Speisekammer, aus der wir die Salami mitnehmen. In Smirgas Zimmer untersuchen wir die Lederköcher, schauen hinein und finden Münzen (*fünf Gerfs*), die wir mitnehmen (*nimm Münzen aus Lederköcher*). Nun gehen wir in Aszhantis Zimmer, untersuchen den Schemel, öffnen die Schublade und finden weitere fünf Gerfs.

Bevor wir Hyllok verlassen, gehen wir noch zu Foroll in die Schmiede. Für sieben Gerfs erhalten wir einen Dolch und ein kleines Schwert (*gebe Foroll 7 Gerfs*). Anschließend gehen wir noch zu Mygra (*Beim Scharlatan*) und fragen ihn nach Magie. Für Geld kann er uns zwei Zauber sagen, also fragen wir ihn nach den Kosten. Er verlangt drei Gerfs, die wir ihm geben. Als Gegenleistung erhält Aszhanti die Zauberprüche I und II.

Nun können wir Hyllok verlassen. Sobald man dies tut, ist mit den ersten Monstern zu rechnen.

## Auf einem Feldweg

Wir gehen in Richtung Bauernhof, bis wir einigen Bauern bei der Ernte begegnen. Da ein Unwetter naht, benötigen sie Hilfe (*helfe den Bauern*). Zum Dank werden wir bewirtet und erhalten beim Aufbruch einen Schinken. Jetzt gehen wir ständig nach Süden und verlassen die Gegend um Hyllok.

## Vor der Brücke

Hier versperrt ein riesiger Troll den Weg, der als Brückenzoll eine Ziege verlangt. Da es in diesem Spiel aber keine Ziegen gibt, müssen wir uns eine andere Lösung einfallen lassen. Da er doppelt so groß wie wir ist, laufen wir einfach zwischen den Beinen des Trolls hindurch (*laufe unter Troll*

*durch*).

Im Land von Laas geht es nun zunächst darum, einigen Leuten beim Lösen ihrer Probleme behilflich zu sein, damit unser Ansehen steigt.

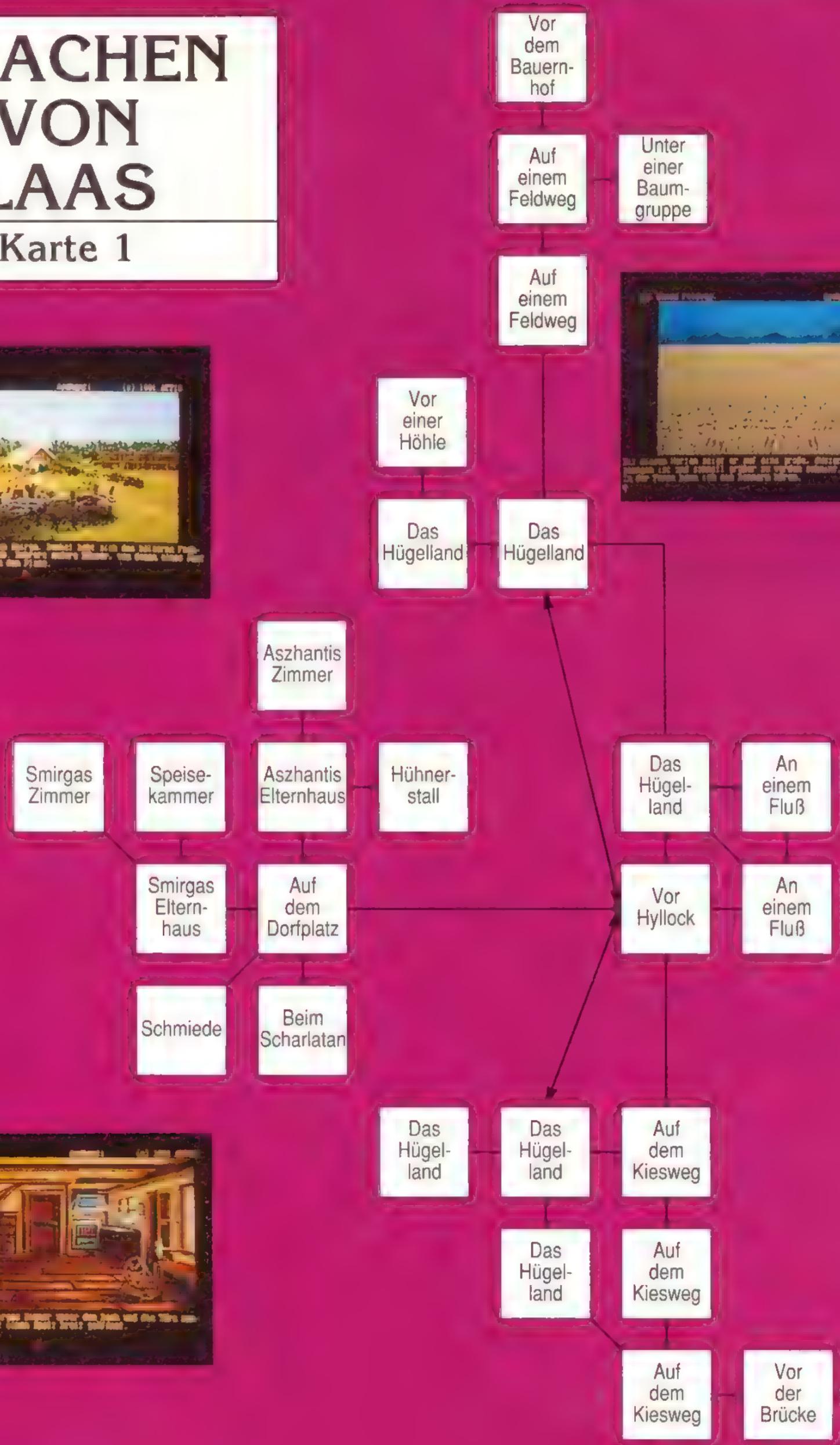
## Fischerdorf / See

Vom Kiesweg aus gehen wir einen Schritt nach Westen und dann zweimal nach Südosten (*In einem Fischerdorf*). Hier nehmen wir das Netz an uns, das wir eigentlich nicht benötigen, das wir aber später verkaufen können. Wir betreten nun die Kneipe (*In der Kneipe*). Da wir vor dem Eintreten Wortfetzen wie "Ungeheuer" und "Monster" gehört haben, fragen wir den Fischer nach dem Monster. Wir erfahren, daß ein Monster - ein Tuatara - die Fische aus dem See vertreibt und frißt. Den Versuch, das Ungeheuer zu töten, haben einige Fischer bereits mit dem Leben bezahlt. Uns werden als Belohnung 150 Gerfs angeboten, woraufhin wir den Auftrag annehmen (*sag ja*).

Wir verlassen die Kneipe und erhalten eine Harpune und ein wackliges Boot. Bevor wir nach Westen gehen und das Boot besteigen, fragen wir den Fischer noch nach Rudern, die er uns auch gibt. Nun klettern wir ins Boot und rudern auf den See (*dreimal*), bis wir auf das Monster treffen. Gewalt hilft aber überhaupt nicht! Also kämpfen wir nicht mit dem Tuatara, sondern zeigen uns von unserer freundlichen Seite. Wir sagen zu dem Tuatara "Hallo", was ihn sehr verblüfft. Anschließend bitten wir den Tuatara, den Fischern zu helfen (*bitte den Tuatara den Fischern zu helfen*). Jetzt rudern wir zurück zum Ufer (*dreimal*), begleitet vom Tuatara und einem Schwarm Fische. Der Tuatara und die Fischer werden Freunde, wir erhalten die Belohnung von 150 Gerfs, ruhen uns gut aus und haben unser Ansehen gesteigert. Bevor wir uns der nächsten Aufgabe zuwenden, zeigen wir dem Fischer noch die Ruder, die er uns dann wieder abnimmt.

# DRACHEN VON LAAS

## Karte 1



## Im Wald / Bei Skeeve

Den nächsten Auftrag erhalten wir vom Magier Skeeve in dessen Haus. Wir fragen ihn, was wir für ihn tun können (*frage Skeeve nach Auftrag*). Die Hexe Sabrina hat ihm eine wichtige Spruchrolle gestohlen, die er gerne zurück hätte. Wir nehmen den Auftrag an (*sag ja*) und erhalten von Skeeve ein magisches Cape, das uns für kurze Zeit unsichtbar macht.

## Im Sumpf

Auf dem Weg zum Hexenhaus greift uns im Sumpf ein Slime an. Dieses Monster besiegt man am besten mit dem Schwert und dem Spruch II. Es ist allerdings sehr hartnäckig - es kann vorkommen, daß man mehrere Versuche benötigt, um dieses Monster zu besiegen. Also vorher den Spielstand speichern.

Nachdem der Slime besiegt ist, sieht man sich um und findet außer Geld noch ein Kettenhemd, das Smirga sofort anzieht.

## Das Hexenhaus

Nun können wir vor das Hexenhaus gehen und uns in den Büschen verstecken. Hier müssen wir nun warten, bis die Hexe Sabrina ihr Haus verläßt und auf ihrem Besen davonfliegt. Jetzt betreten wir das Hexenhaus (*nach Norden*). Es ist wichtig, die Tür sofort zu schließen und im Haus nichts anzufassen.

Wir müssen nun warten, bis wir ein scheuerndes Geräusch vom Kamin hören. Sabrina kehrt zurück! Jetzt ziehen wir schnell das Cape an, das uns unsichtbar macht. Dann warten wir (*achtmal*), bis Sabrina die gesuchte Spruchrolle auf den Tisch legt. Jetzt nehmen wir die Spruchrolle, öffnen die Tür, verlassen das Haus (*nach Süden*) und kehren auf direktem Weg zu Skeeve zurück.

## Bei Skeeve

Da sich Skeeve nicht in seinem Wohnzimmer aufhält, gehen wir zunächst nach Osten in sein Schlafzimmer. Hier öffnen wir die Kommode, schauen hinein und finden weiteres Geld, das wir aber liegenlassen sollten. Wir verlassen das Schlafzimmer nach Westen und gehen dann nach Süden in Skeeves Laboratorium, wo wir den Magier finden. Auf die Frage, ob wir die Spruchrolle bekommen haben, sagen wir "ja" (*sag ja*). Wir geben Skeeve die Spruchrolle und erhalten zur Belohnung 100 Gerfs, eine Kraftwurzel und einen Scarabäus, der uns vor giftigen Gasen schützen kann. Unser Ansehen hat sich durch diese Tat wieder erhöht.

## Am Seeufer

Da sich inzwischen Hunger und Durst eingestellt haben, essen wir die Salami und trinken am Seeufer Wasser. Beim Trinken ist es wichtig, daß beide Charaktere trinken (*also umschalten!*). Nun ist es Zeit, die Hauptstadt von Laas, Scarbloom, zu erkunden.

## Scarbloom

Irgendwo vor den Stadttoren (*oder westlich davon*) begegnet uns der Händler Yarom. Wir fragen ihn nach seinen Waren und kaufen für 110 Gerfs eine Axt, die unsere neue Hauptwaffe wird, und für 30 Gerfs einen Trank, der Wunden heilt. Nun können wir das Schwert für 10 Gerfs, den Dolch für 5 Gerfs und die Harpune für 20 Gerfs an Yarom verkaufen.

Mitten im Ort begegnet uns ein Bettler. Wir gehen einen Schritt nach Osten, legen alles Geld ab, nehmen einen Gerf wieder auf, kehren zum Bettler zurück und geben ihm alles Geld, das wir besitzen (*gib dem Bettler alles Geld*). Er freut sich, und wir haben wieder mehr Ansehen errungen. Jetzt gehen wir nach Osten zurück und nehmen das abgelegte Geld wieder auf.

Unser nächstes Ziel ist Gultibas Laden. Gultiba bietet uns einen Brustpanzer aus Echtenleder an, den wir für 25 Gerfs kaufen und Aszhanti anziehen lassen. Jetzt fragen wir Gultiba nach seinen Waren. Man kann ihn jetzt auch nach den einzelnen Dingen fragen, woraufhin wir die jeweiligen Preise erfahren. Zunächst kaufen wir aber nichts weiter, sondern fragen Gultiba nach seiner Frau. Wir erfahren, daß sie ihn betrügt, also bieten wir Gultiba unsere Hilfe an. Falls dies nicht klappt, fragen wir Gultiba nach einem Auftrag (*frage Gultiba nach Auftrag*). Gultiba bittet uns, den Liebhaber seiner Frau zu beseitigen. Zur Belohnung verspricht er uns 700 Gerfs. Wir nehmen den Auftrag an (*sag ja*), woraufhin wir 100 Gerfs Vorschuß und den Schlüssel zu seinem Haus erhalten.

Wir gehen vor Gultibas Haus, öffnen die Tür mit dem Schlüssel und betreten das Haus. Wir ertappen Gultibas Frau mit ihrem Liebhaber, der uns anfleht, ihn gehen zu lassen. Wir sind freundlicherweise einverstanden (*sag ja*) und erhöhen somit mal wieder unser Ansehen. Jetzt kehren wir zu Gultiba zurück und sagen auf die Frage, ob wir den Auftrag erledigt haben, "ja". Zur Belohnung erhalten wir die restlichen 600 Gerfs. Nach Erledigung dieses Auftrages verlassen wir Scarbloom zunächst wieder.

## Potidans Hütte

Den nächsten Auftrag erhalten wir von Potidan in seiner Hütte (*frag Potidan nach Auftrag*). Der Heiler benötigt dringend das seltene Mondscheinkraut, das aber von einem schrecklichen Ungetüm bewacht wird. Wir verlassen die Hütte, und bevor wir uns um das Mondscheinkraut kümmern, ist es an der Zeit, den nächsten Zauberspruch zu erhalten. In die Magiergilde werden wir erst eingelassen, wenn Aszhanti einen neuen Magier-Level erreicht hat. Dies geht am schnellsten wie folgt: Vor der Hütte

# DRACHEN VON LAAS

## Karte 2

schleudert Aszhanti solange einen Zauber auf die Hütte (*Spruch I*), bis sich der Level erhöht.

### Die Magieryilde

Jetzt können wir die Magieryilde betreten, 200 Gerfs bezahlen und erhalten Zauberspruch III. Nun können wir uns um das Mondscheinkraut kümmern.

### Vor einem Gebirge / Im Tal des Mondscheinkrauts

Im Hexenhaus

Vor dem Hexenhaus

Im Sumpf

Im Sumpf

Im Sumpf

Im Sumpf

Marschland

Hier fällt uns ein schmaler Durchgang auf, den wir untersuchen. Dann betreten wir den Durchgang und landen im Tal des Mondscheinkrauts. Smirga

pen, ruht man sich aus und versucht es am nächsten Tag nochmal. Sobald das Skelett besiegt ist, nehmen wir das Mondscheinkraut an uns. Jetzt schlafen wir bis zum nächsten Morgen und begeben uns sofort zum Seeufer, um unseren Durst zu stillen.

später wieder.

Unser Ansehen hat jetzt den höchsten Stand erreicht: heldenhaft.

Vor der Hütte schleudert Aszhanti jetzt wieder solange einen Zauber (*Spruch I*) auf die Hütte, bis er einen neuen Magier-Level erhält.

## KOPFNUSS

### Potidans Hütte

Nachdem wir uns gestärkt haben, gehen wir zu Potidan und geben ihm das Mondscheinkraut. Zur Belohnung erhalten wir 100 Gerfs und das Angebot, uns heilen zu lassen. Falls der Gesundheitszustand eines Charakters schlecht ist, läßt man sich sofort heilen, ansonsten kommt man

Im Drachenhort

Burg ruine

Felsklippe

In der Schmiede

Gultibas Haus

Scar bloom

Scar bloom

Potidans Hütte

Vor der Hütte

Ebene

Vor der Brücke

An einer Gabelung

Auf einem Kiesweg

Auf einem Kiesweg

Auf einem Kiesweg

Auf dem Weg ins Tal

In einem Fischerdorf

Am Seeufer

In einem Bootschuppen

Am Seeufer

In der Kneipe

ißt nun die Kraftwurzel und erhält einen neuen Kämpfer-Level.

Da das Mondscheinkraut nicht am Tag wächst, warten wir bis zum Abend (*warte bis Dunkelheit*). Der Boden bricht auf, und ein Skelett erhebt sich vor uns. Dieses greifen wir mit der Axt an und besiegen es mit etwas Glück auch. Sollte es nicht klap-



haft" ist.

Wann immer unsere Helden Hunger und Durst haben, müssen sie - wie oben beschrieben - am Seeufer Wasser trinken und die mitgeführten Mahlzeiten essen. Falls sie nichts mehr zu essen haben, können sie bei Gultiba Reis kaufen.

König Dolmus bittet uns, Laas von zwei Drachen zu befreien, einem Tatzelwurm im Süden des Landes und einem Lindwurm im Norden. Der König rüstet uns noch mit einer besonderen Waffe aus, dem Zeron, mit der wir aber nur die Drachen bekämpfen sollten. Wir werden dann automatisch wieder aus dem Palast befördert.

### Die Magieryilde

Für den nächsten Zauberspruch müssen wir 300 Gerfs zahlen. Wir erhalten den sehr nützlichen Spruch V. Man kann jetzt weiteres Geld durch das Bekämpfen von Monstern erhalten, um sich auch noch Spruch IV zu beschaffen. Dies ist aber eigentlich überflüssig. Also beschränken wir uns auf die Sprüche I, II, III und V und gehen direkt zum König.

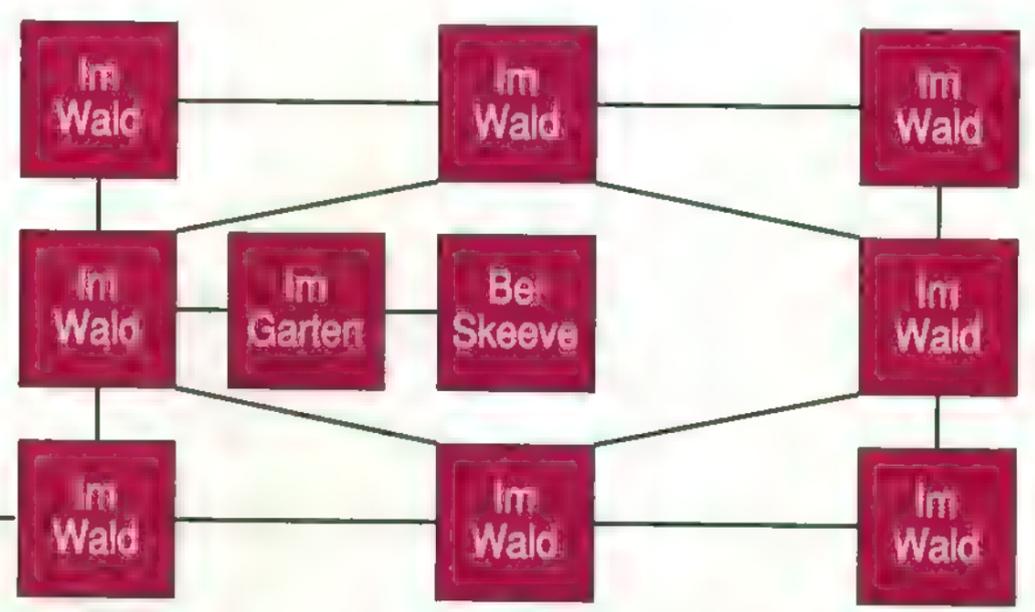
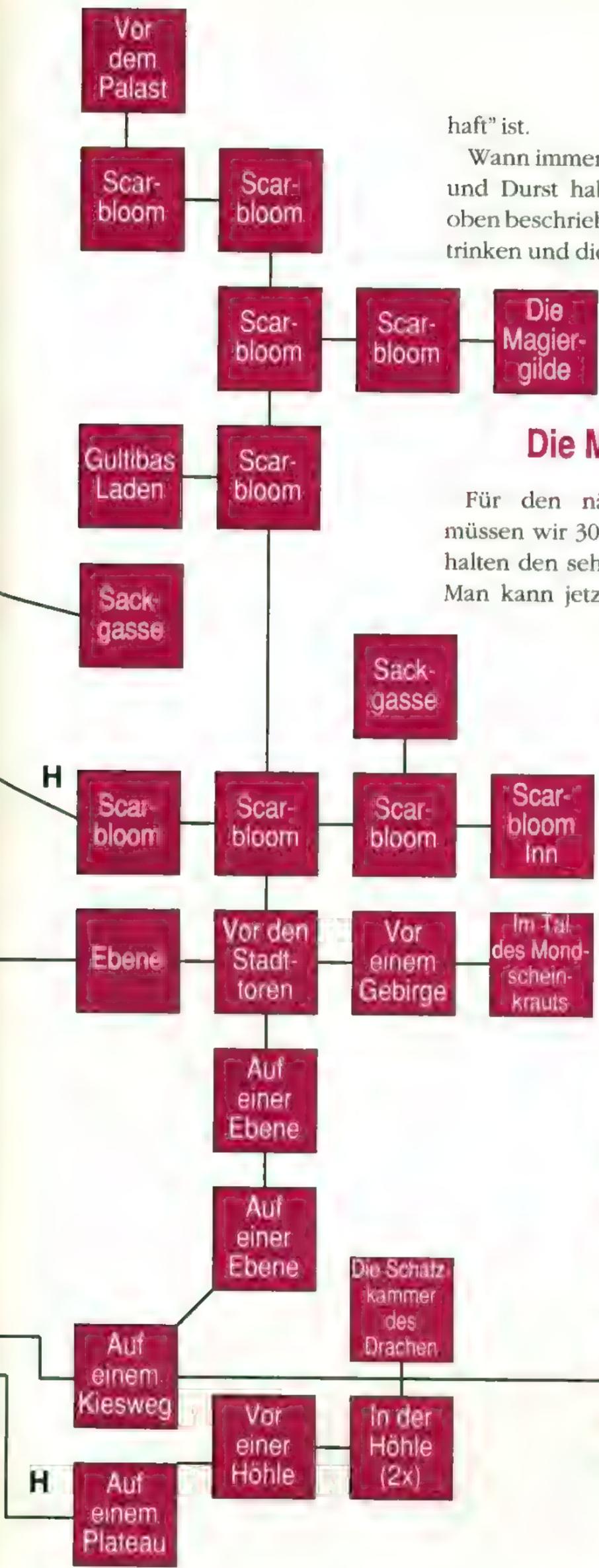
### In der Schmiede

Bevor wir uns den Kämpfen mit den Drachen widmen, gehen wir in die Schmiede und fragen Nichidor nach Unterricht. Wir zahlen die verlangte Summe (180 Gerfs), und Smirga erhält einen neuen

Kämpfer-Level. Nun müssen wir nach Hyllok zurückkehren.

### Beim Scharlatan

Da der Scarabäus defekt ist, müssen wir ihn reparieren lassen. Wir zeigen Mygra den Scarabäus und geben ihn ihm. Er sagt, daß er ihn wieder brauchbar machen will, und daß wir später



Sobald wir nun in Richtung Scar-bloom gehen, erscheint ein Kurier des Königs, der uns zu selbigem König bittet. Dies geschieht übrigens nur, wenn unser Ansehen auch wirklich "helden-

### Vor dem Palast

Wir zeigen dem Wächter die 'Einladung' zur Audienz, woraufhin wir automatisch in den Palast gelangen.

zurückkommen sollen. Wir verlassen kurz das Haus und warten etwa zehnmal. Dann kehren wir zu Mygra zurück und bitten ihn um den Scarabäus. Mygra hat ihn wieder mit Energie aufgeladen und gibt ihn uns zurück.

Um nach Laas zurückzukehren, müssen wir wieder unter dem Troll hindurchlaufen.



## Scarbloom

Da wir noch einen wichtigen Gegenstand benötigen, kehren wir nach Scarbloom zurück und warten bis zum Abend (*warte bis Dunkelheit*). Jetzt laufen wir solange in der Stadt herum, bis ein Bandit erscheint, den wir mit der Axt und Zauberspruch V erfolgreich bekämpfen. Wenn er besiegt ist, hören wir etwas zu Boden fallen. Wir schauen uns um und finden eine Fackel, die wir an uns nehmen

## Scarbloom Inn

Wir gehen in das Inn und fragen den Wirt Oerli nach dem Preis für ein Zimmer. Die Zimmer kosten 15 Gerfs, die wir zahlen. Am nächsten Morgen sind wir ausgeruht und gestärkt.

## Gultibas Laden

Hier verkaufen wir das Netz und kaufen das Seil und den Reis. Jetzt können wir Scarbloom verlassen und gegen den ersten Drachen kämpfen.

## Auf einem Kiesweg

Wir binden das Seil an den Baum und können jetzt nach unten auf das Plateau. Sollten auf dem Weg zur Dra-

▲ Hier ist nicht alles so romantisch, wie es aussieht.

chenhöhle irgendwelche unangenehme Zeitgenossen auftauchen und unseren Scarabäus zerstören, muß man auf dem Kiesweg bis Mittag warten (*warte bis Mittag*) und erst dann nach unten klettern.

## Vor einer Höhle / Die Schatzkammer des Drachen

Es erscheint ein hartnäckiges Monster, ein Treksis, das wir mit der Axt und dem Zauberspruch V aber ohne Probleme besiegen. Bevor wir die Höhle betreten können, brauchen wir noch Licht. Also schleudert Aszhanti den Spruch II auf die Fackel. Wir gehen dreimal nach Norden, bis wir auf den Drachen treffen. Der Scarabäus schützt uns vor den giftigen Gasen. Den Tatzelwurm bekämpfen wir mit dem Zeron und Zauberspruch V.

Nachdem wir den Drachen besiegt haben - Smirga hat einen neuen Kämpfer-Level erreicht - schauen wir uns um und finden 100 Gerfs. Jetzt untersuchen wir den Drachen, und da uns seine Schuppen auffallen, schneiden wir diese ab. Nun kehren wir nach Scarbloom zurück. Auf dem Kiesweg nehmen wir das Seil wieder mit.

Wir können jetzt das Seil sowie den Scarabäus an Gultiba verkaufen und erhöhen somit unseren Kontostand. Nun müssen wir noch einmal zu Nichidor gehen.

Da wir den Lindwurm nicht ohne Schutzschild bekämpfen können, zeigen wir Nichidor die Schuppen des Drachen und geben sie ihm. Jetzt müssen wir ihm noch sagen, was er damit tun soll. Wir sagen zu ihm "baue ein Schild". Er verlangt 500 Gerfs. Falls Geld fehlt, kann man nur weiter Monster bekämpfen, aber, wenn man wie beschrieben spielt, hat man genügend angehäuft. Nichidor sagt uns, daß wir in fünf Tagen zurückkommen sollen.

## Scarbloom Inn

Um die fünf Tage schnell hinter uns zu bringen, gehen wir in das Inn, fragen Oerli nach dem Preis und zahlen die 15 Gerfs. Dann verlassen wir das Inn und betreten es gleich wieder. Dies wiederholen wir solange, bis Zeitspanne um ist, und kehren zu Nichidor zurück.

## In der Schmiede

Wir bitten Nichidor um den Schild, den er uns stolz überreicht. Jetzt sind wir für den Endkampf mit dem Lindwurm gerüstet.

Wir verlassen Scarbloom und gehen von den Stadttoren aus nach Westen.

## Felsklippe / Im Drachenhort

Auf der Felsklippe greift uns eine Harpyie an, die wir mit der Axt und dem Zauberspruch V bekämpfen. Nun können wir in den Drachenhort gehen und den Lindwurm mit dem Zeron und Zauberspruch V niedermachen. Nachdem wir den Drachen besiegt haben, werden wir beglückwünscht - das Spiel ist gelöst. □

Wolfgang Fröde

# EXKLUSIV

DAS WEIHNACHTSANGEBOT  
FÜR ALLE  
-LESER!

## DAS DING MIT GRIFF



UND DAS  
IST DRIN:

MANIAC MANSION  
ZAK MC KRACKEN  
INDIANA JONES 3  
(INKL. HINT BOOK)  
EINE AKTUELLE  
ASM-SONDER-  
AUSGABE

.....  
Erhältlich für:  
AMIGA, PC\*  
und ST

\* Der PC-Koffer enthält zusätzlich 1 Demo von Indy 4!

für  
**99 DM**

Lieferung erfolgt solange der Vorrat reicht!

Bitte benutzen  
Sie die  
ASM-Bestellkarte



Foto: Matthias Siegk

# PALE

## Die Heimsuchung Ansalons

Sir Karl, Held und Freund der Champions of Krynn, fiel bei der letzten Schlacht gegen das Böse. Ein Jahr nach seinem Tod gedenkt ihr seiner im Kreis der Freunde und Befreiten. Doch die Feierstunde verläuft erschreckend anders als geplant...

# RIDER

**D**ie Fackeln knisterten, gebannt lauschten alle Mayas Worten. Sie, die große Liebe des Gefallenen, ehrte ihn in rühmenden Worten. Wir gedachten Sir Karls Taten und unserer gemeinsamen Abenteuer. Plötzlich kreischte die Luft, als sie in schrillen Strudeln zerschnitten wurde. In einem Wirbelsturm tauchten bleiche, tödliche Reiter aus der Luft auf, an ihrer Spitze - Sir Karl! Wüste Drohungen ausstoßend, verhöhnzte er die Menschheit, raubte die wertvolle, ausgestellte Drachenlanze und ließ verfluchte Gegenstände auf die Versammlung regnen.

Wie vom Donner gerührt stand die Menge herum. Nur Maya nahm geistesgegenwärtig ihre silberne Drachengestalt an und Sir Karls Verfolgung durch die Lüfte auf. Bald war der bizarre Konvoi zu winzigen Punkten am Himmel geschrumpft. Erschüttert berieten wir uns. Wichtig erschien, die bösen "Geschenke" des Untoten sicherzustellen und zu vernichten. Gewiß würden sie nicht nur ihrem Träger sonst Unheil bringen. Doch war die menschliche Neugier bereits stärker gewesen: Alle Teile waren verschwunden. Später begegneten wir ihren Trägern. Leider trafen unsere Befürchtungen zu - wer einen dieser Gegenstände trug, wurde von ihm zu bösen Zwecken mißbraucht. Erst als es uns gelang, Demjenigen den Gegenstand zu entreißen, war er vom Fluch befreit.

## Wache in Gargath

Das lag aber noch weit in der Zukunft. Zunächst verschanzten wir alle uns im Fort von Gargath. Der Kommandeur übertrug uns während der Belagerung verschiedene Aufgaben. So machten wir uns unter anderem beim Bestatten der Toten oder beim Wachestehen auf den Fortwällen nützlich.

Die Belagerung hielt an. Eines Tages

stellte der Kommandant uns einem alten Ritter vor, der die Schlacht im Traum gesehen hatte. Der alte Herr vertraute uns einen Sleepstone mit der Bitte an, ihn dem Traumhändler in Kalaman zu zeigen. Nun konnten wir das Fort verlassen. Selbst ein Trupp Sivak-Krieger konnte uns nicht aufhalten.

## Sind Träume Schäume?

Nach langer Reise erreichten wir das nördliche Kalaman. Doch ging dort alles schief, was nur möglich war! Kommandant Daine und seine Frau Ariela begrüßten uns. Seiner Meinung nach waren Lord Soth und sein Diener im Priestergewand, Sebas Astmoor, für das Einfallen der Untoten verantwortlich. Astmoor wurde zur Zeit gejagt. Während der ritterliche Daine uns wohlgesonnen war, entpuppte sich Ariela als feindlicher roter Drache. Ohne, daß wir es verhindern konnten, ließ sie durch eine Sivak-Bande den Traumhändler entführen.

Notgedrungen stimmten wir einer miternächtlichen Verhandlung mit Ariela zu. Gerade schien es, als könnten wir uns verständigen, da fielen Lord Soths Schergen ein und über uns her. Nur mit Mühe überstanden wir den Kampf - um festzustellen, daß unser Traumhändler durch den Tumult nach Vingaard entfliehen konnte.

## Ein abtrünniger Priester

Nach wohlthuender Rast und guter Vorbereitung schlugen wir uns bis Vingaard durch. In der einsamen Stadt im Westen Ansalons fanden wir endlich unseren Traumhändler und nahmen an Sir Thoms Traum teil. Manches war verschlüsselt und schwer verständlich, doch begriffen wir, daß Sebas Astmoor, Soths rechte Hand, uns helfen könnte, ihn zu besiegen. War das möglich?

Wir verfolgten Sebas' Spur durch eine Vielzahl rot markierter Türen. Unsicher traten wir ihm schließlich ge-

genüber. Tatsächlich erzählte Sebas uns, daß er Soth abgeschworen habe. Nun suchte er eine gute Kraft, die stark genug sei, um den mächtigen Stab des Allwissens zu halten. In den falschen Händen jedoch könnte die altbekannte böse Königin Takhisis furchtbares Unheil in Krynn anrichten.

Sebas wollte uns jedoch die Lage des Stabes erst verraten, nachdem wir uns als würdig erwiesen hatten. Er schickte uns zum High Clerist's Tower im fernen Westen. Dort sollten wir die Gewölbe vor Soths Untoten schützen. Anschließend sollten wir Sir Karl bei der Drachengrube ein für allemal besiegen. Atemlos kamen wir dort an - und keine Minute zu spät. Der alte Sir Durfey hielt sich tapfer alleine gegen eine Horde von Soths Monstern. Erleichtert kämpfte er, nachdem wir ihn befreit hatten, Seite an Seite mit uns.

## Grabschänder am Werk

Wir erstürmten den Turm, doch es war zu spät. Soths Schergen hatten zahllose Körper berühmter Ritter gestohlen, darunter den des legendären Sturm Brightblade. Auch hatten die Monster einen roten Drachen freigelassen. Zum Glück machten sie sich die Grabräuber gar keine Mühe, ihre Gegenwart zu verschleiern. So verfolgten wir sie bis in die Gewölbe des Turmes. Dort stellten wir Sir Garren, ihren Anführer. Offensichtlich stand er unter dem Fluch des von Sir Karl hinterlassenen Schwertes. Nachdem wir es ihm entrungen hatten, kam er gottlob wieder zu sich. In wilder Hatz verfolgten wir die Monster. Wir konnten den Drachen besiegen und einige Leichen sicherstellen. Zu unserer tiefen Enttäuschung gelang Soth aber die Flucht - mit Brightblades Körper...

## Sir Karls Hinterhalt

Erschöpft kehrten wir zu Sebas nach Vingaard zurück. Er dankte uns, schickte uns aber gleich wieder los zur

Drachengrube. In diesem alten Takhisis-Tempel vermutete er Sir Karl. Bei der Grube im Nordwesten Ansalons stießen wir auf Maya, die auch nach ihrem ehemaligen Geliebten suchte. Ein roter Drache gab uns Hinweise auf seinen Aufenthaltsort. Plötzlich erschienen Sir Karl. Er durchbohrte Maya mit der Drachenlanze. Beide schwangen sich in die Lüfte und verschwanden in den Wolken. Nach hängen Momenten sahen wir die Lanze zu Boden fallen. Was war geschehen? Trotz unserer Verwirrung war es uns wenigstens gelungen, den Dread Wolf und den Todesdrachen endlich zu besiegen. Beunruhigt kehrten wir nach Vingaard zurück. Auch dort kamen wir nicht zur Ruhe. Sebas war entführt worden - offensichtlich von Ariela, die einen Ohring in Sebas' Wohnung verloren hatte. Nach kurzer Rast machten wir uns erneut auf den Weg nach Kalaman.

## Erneuter Verrat

Es war uns eine schmerzliche Aufgabe, Daine über seine Gemahlin zu berichten, doch er nahm es tapfer auf. Mutig stellte er sie, doch unterlag ihr im anschließenden Kampf. Ariela stand also im Dienste des Bösen, genauer: im Dienste Kitiaras, Lord Soths dämonischer Geliebten. Zwar konnten wir Ariela besiegen, doch wieder wurde Sebas entführt! Da wir den Sivak nicht folgen konnten, suchten wir schnell die Umgebung ab und konnten einen Ritter befreien. Aus Dankbarkeit verriet er uns, daß der Stab des Allwissens im Voice Wood versteckt lag. Ohne ein bestimmtes Lied kämen wir aber nicht in den Wald. Netterweise verriet er uns auch diesen Chant.

Noch einen wichtigen Hinweis erhielten wir in Kalaman: Ariela begab sich offenbar häufig nach Cerberus, um Kontakt mit ihrer Herrin aufzunehmen. Wir entschlossen uns, dieser Spur zu folgen.

Cerberus, die Stadt südlich von Kalaman, war im Aufruhr: Jemand hatte den Bürgermeister ermordet! Auf

Wunsch der Bürger schlossen wir uns den Beerdigungsfeierlichkeiten an. Ich kann das Grauen kaum beschreiben, das dort über uns hereinbrach. Plötzlich schossen überall Untote hervor, richteten ein fürchterliches Gemetzel an und entrissen zahllose Leiber ihren Gräbern. Offenbar waren die magischen Friedhofswachen von einem durch Soth bestochenen Wärter gestohlen worden. So konnten die üblen Horden gefahrlos wüten.

Auf Schritt und Tritt mußten wir nun um unser Leben kämpfen, überall in Cerberus strichen Untote umher. Schließlich erreichten wir jedoch die Städter, die sich im Rathaus verschanzt hatten. Sie baten uns, den Priester Zakarie zu finden. Nur er könne das magisch geschützte Waffenlager der Stadt wieder zugänglich machen. Es stellte sich heraus, daß der Wahrsager Zakarie gefangen genommen hatte.

Der belohnte uns fürstlich für seine Befreiung und ermöglichte es seinen Städtern nun, sich auf die Verteidigung vorzubereiten. Schließlich wurden die Invasoren zurückgeschlagen, und es

war uns gelungen, die magischen Friedhofsbewacher wiederzufinden und zurückzubringen.

## Throtl im Würgegriff

Um alte Plätze und Freunde zu besuchen, begaben wir uns nach Throtl. Lessiter, ein Takhisis-Priester, hatte Throtl unterworfen und mit der "Wiederbelebung" gestohlener Toter begonnen. Überall wimmelte es von Skeletten, Wights und Zombies. In einem Versteck im Norden fanden wir eine verzweifelte Mishakal-Priesterin. Ihre Liebe, Sir Michael, sei von bösen Priestern verschleppt worden. Lessiter und sein Gefangener waren nicht weit. Im kreuzförmigen Nordsaal stellten wir den Schurken. Nach schier endlosem Kampf war Lessiter besiegt, und mit ihm die üble Brut verschwunden. Sir Michael aber war in Dankbarkeit wieder mit seiner Geliebten vereint.

Wieder anderes Übel erwartete uns in Cekos. Blaue Drachen hatten Sivaks als Bewacher eingesetzt und terrorisierten die Bewohner.



Kurz vor der Katastrophe: Unsere Helden treffen sich, um vergangener Taten und Toten zu gedenken.



### Alles Gute kommt von oben? Nada!

Als wir nachts die Statue in der Stadtmitte aufsuchten, erzählte sie uns von den infiltrierten Sivak und bat uns um Hilfe. Auch ein netter Stadtstreicher berichtete Interessantes. Trotz ständiger Sivak-Angriffe schlugen wir uns zum Norden von Cekos durch. Dort erhielten wir nach zermürbendem Kampf einen Schlüssel, der im Komplex in der Stadtmitte eine Geheimitür aufschloß. So gelangten wir in die Höhle der blauen Drachen. Unter Aufbietung aller Angriffszauber und Kräfte konnten wir die Invasoren besiegen. Nun kehrte wieder Ruhe in Cekos ein.

### Von Zwergen und Gnomen

Auf der Suche nach einem friedlichen Ort gelangten wir ins Dorf Turef im Süden. Doch hier mußten wir gleich einen Zwerg vor seinen Landsleuten schützen, seinen Eber finden und ein Buch über Hinterhalte sicherstellen! Das erwies sich als schwierig, mußten wir doch an einer ganzen Kompanie schnarchender Wachen (einschließlich einem blauen Drachen!) vorbeischleichen. In den Halterungen eines abgestellten Schildes fand sich das Werk. Wir brachten es gleich zurück zu Milo, der uns darum gebeten hatte, und erhielten einen weiteren Tip: Schlüssel Nr. 88 sei beim

Schlosser, südlich von Milo, erhältlich und öffne eine Geheimitür zu einer Gebäudeflucht im Ortskern. Tatsächlich konnten wir einige böartige Wachen überwältigen und verhindern, daß die Unholde mitsamt verfluchter Gegenstände auf blauen Drachen flohen. Kaum waren sie besiegt, hatte der böse Spuk ein Ende. Die Zwerge waren wieder ihre eigenen Herren.

Noch gefährlicher war es im Gnomendorf Quazle. Scharen untoter Tiere strichen durch die Straßen. Erst als wir ihren bösen Herrn und Meister im äußersten Nordwesten des Dorfes besiegt hatten, verschwanden sie. Doch auch die Gnome waren sich uneins. Ein fleißiger Bastler hatte eine Maschine erfunden, die Bilder herstellte. Das wiederum empfanden die anderen, technisch ebenso begabten Gnome, als Bedrohung. Sie rüsteten regelrecht gegen die Erfindung auf, so daß beinahe ein Bürgerkrieg ausgebrochen wäre. Das machte sich der böse Magier zunutze und unterwarf das gesamte Dorf seiner Herrschaft. Nachdem wir den Einwohnern aber geholfen und die Maschinen im Mechanical Engineering Guild zerstört hatten, kehrte wieder Frieden ein.

### Der Sklavenaufstand

Entnervt von den aufreibenden Tagen suchten wir entlang des Flusses ein wenig Ruhe. Im Nordosten des Landes stießen wir auf ein Schiff-



Ein Spiel, drei Shots: Verschiedene Szenen aus 'Death Knights of Krynn'!

wrack, das wir mit Hilfe eines Seiles erklimmen und sofort untersuchten. Leider war es von Untoten bevölkert. Wir kämpften gegen die Geisterbesatzung und erhielten sagenhafte Schätze. Das Unterdeck erwies sich jedoch als riesiges Rattenloch. Nur die (fallensichere!) Kabine im Nordwesten barg noch eine hervorragende Rüstung mit Schwert.

Weiter westlich stolperten wir geradezu über ein ganz anderes Schiff: Kuo-Toa führten gerade Gefangene an Bord einer Galeere. Wir konnten sie unmöglich ihrem Schicksal überlassen! Einen direkten Angriff hätten wir jetzt aber nicht überlebt. Also verkleideten wir uns und gelangten als Schicksalsgenossen auf das Sklavenschiff.

Schnell erfuhren wir, daß die Sklaven schon lange von einem Aufstand träumten. Wir bemühten uns, so unauffällig wie möglich zum Kommandozentrum vorzudringen. Einige Patrouillen mußten schon aus dem Weg geräumt werden. Die Verhöhnungen, die uns die Sklavenhalter in der Messe entgegenschleuderten, ignorierten wir einfach. Ohne Alarm auszulösen gelangten wir so zu einer Art Kapelle, in der gerade ein Mensch geopfert werden sollte. Ohne zu zögern griffen wir an. In der Hitze des Gefechts bemerkte niemand die tatsächlich steigende Temperatur: Fackeln hatten sich von der Wand gelöst und das Schiff in Brand gesetzt! Der Rückweg war uns abgeschnitten, wir mußten durch den anderen Ausgang unseren Weg nach Osten freikämpfen. Eine weitere Welle Kuo-Toa stellte sich uns entgegen, dann konnten wir endlich, gemeinsam mit den dankbaren Befreiten, vom Schiff springen.

## Auf Soths Spuren

Nun wurde es aber Zeit, sich um die Quelle allen Übels in Krynn zu kümmern: Lord Soth, der vermutlich in Dargaard zu finden war. Mit dem Ei-

senschlüssel, den wir nach ihrem Tod bei Ariela fanden, schlossen wir das Haupttor auf. Wir zerbrachen die Kontrollen der Zugbrücke, so daß der freie Zugang zum Fort dauerhaft würde. Nach einem ersten Kampf mit Soths Wachen begegneten wir der Diebin Lenore, die uns Einiges vom Fort zeigte. Anschließend ließ sie sich von Sir Durfey nach Hause begleiten.

Wir machten uns an das Erforschen Dargaards. Im Südwesten trafen wir eine Magd, die uns einen Schlüssel zu den Gesinderräumen im Osten gab. Dort klagten die Dienstleute ihr Leid: Sie seien an den Dienst hier gebunden. Wenn wir die vier Patrouillen und die Zauberkugel des Kommandanten vernichteten, seien sie wieder frei. Die Patrouillen waren schnell erledigt, doch gerieten wir in vampirische und priesterliche Hinterhalte.

Im Nordwesten fanden wir schließlich die Kommandantenkammer mit der Kugel und zerstörten sie. Freudig verließen die Dienstboten ihr Gefängnis, nicht ohne uns überschwenglich gedankt zu haben. Sie gaben uns einen Schädel, den sie dem Kommandanten entwendet hatten. Mit seiner Hilfe konnten wir das Fort im Norden verlassen und betreten:

Ein Geheimgang führte hinter Soths verwaistem Thron zum Friedhof. Doch interessierte uns der Ausgang zu einer weiteren Etage viel mehr. Noch konnten wir ihn nicht benutzen. Wahrscheinlich fehlte uns der sagenumwobene Stab des Allwissens dafür. . .

## Tragik in Dulcimer

Frohen Mutes ob unseres Fortschritts wanderten wir gen Osten zum Voice Wood. Doch tat sich ein unerwartetes Hindernis auf: Der verzauberte Ort konnte erst betreten werden, wenn die Lage in Dulcimer "bereinigt" war. Der Bürgermeister, ein Lich, begrüßte uns in der Stadt, bat uns jedoch, ihn nicht zu behelligen. Er hatte Dulcimer als Abbild von Cerberus geschaffen, einer

Stadt, die er liebte. Er war uns keineswegs feindlich gesonnen, hatte aber Lord Soth geschworen, niemand Zutritt zum angrenzenden Voice Wood zu gewähren.

Unglücklich wogen wir das Schicksal des freundlichen Lichs gegen das von Ansalon ab. Wenn es uns nicht gelang, Soth zu besiegen, würde auf immer das Böse einziehen! Schweren Herzens entschlossen wir uns, den Lich zu bekämpfen. Er fand jedoch erst seine endgültige Ruhe, nachdem wir im südwestlich gelegenen Garten die Urne mit seiner Seele zerstört hatten. Den Hinweis darauf hatten wir von einem umherirrenden Geist erhalten. Im Norden konnten wir noch einen Menschen befreien, dann strebten wir zum östlichen Ausgang Richtung Voice Wood.

Dort flüchteten die Fairies und Sprites vor uns, dabei wollten wir ihnen nichts Böses. Wir opferten an Paladines Altar Einiges. Schaden konnte das bestimmt nicht. Zu unserer Bestürzung wimmelte es im Wald nur so von bösen Kreaturen, die nicht mehr herausfanden, aber durchaus kampfbereit waren. Zudem wurden wir von Schlingpflanzen in zahlreichen Nischen zerkratzt. Obwohl uns die Feen nicht erlaubten, unser Lager aufzuschlagen, gelangten wir heil nach Osten in die Hall of the Voice. Da wir die Bewacher nicht angegriffen hatten, durften wir uns mit der körperlosen Stimme, die von überall her zu kommen schien, unterhalten. Der Stab des Allwissens war hier geborgen. Wir dürften ihn nur gegen einen Feind erheben, den wir nicht besiegen konnten. Als wir das gelobten, gaben die Bäume den mächtigen Stab frei.

## Intermezzo im Wald

Vom Voice Wood aus konnten wir auf magische Weise direkt nach Throtl, Turef oder nach Dulcimer gelangen. Da wir uns im Wald geborgen fühlten, gingen wir nach Süden, wo uns ein kleines Privatlabirynth erwartete.





# Inserentenverzeichnis

<b>Dynamics Marketing</b>	<b>11</b>
<b>Heidak</b>	<b>22/23</b>
<b>Konami</b>	<b>2</b>
<b>Rushware</b>	<b>71,131,132</b>
<b>Tronic-Verlag</b>	<b>21,27,31,51,57,61</b>
	<b>100/101,113,121,130</b>

# General- karte



**1000**  
Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.  
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

**2000**  
Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.  
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21  
ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (0 4 21) 30 23 45  
Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.  
Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.  
Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.  
Konsole Mio, Charly Kulesa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49  
Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79  
Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (0 4 71) 5 30 46.  
Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

**3000**  
Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.  
Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.  
CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.  
reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

**4000**  
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.  
Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4800 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.  
Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.  
Dynatex, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.  
Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.  
Eurosystems, Breidenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.  
German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47  
Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.  
Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.  
Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.  
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67  
Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.  
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.  
Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.  
RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.  
Soft & Sound, Gneisenastr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0 211) 49 48 62.  
Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 03) 2 62 51.  
Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.  
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.  
Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.  
United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.  
Kal Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

**5000**  
Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.  
CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.  
Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.  
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.  
Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

**6000**  
Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.  
Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.  
Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99.  
Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.  
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560 180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.  
MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.  
Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 28) 50 50 - 0.

**7000**  
Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.  
TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

**8000**  
Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.  
ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.  
Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.  
Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.  
Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.  
Peksoft, Möllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.  
Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.  
Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.  
Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.  
T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.  
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

**O-1000**  
Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

**O-2000**  
Computer & Technik Strausund, Langenstr. 13, 2300 Strausund.

**O-4000**  
Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

**O-7000**  
PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

**O-8000**  
HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gohliser Str. 21, 8028 Dresden.

**Schweiz**  
Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

# ASM

# FÜR 6,60 DM?

## KLARO

### ★!★

## 12x

**Widerrufsrecht:**  
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



## 12x



## 12x

## 12x

## 12x

# DESHALB

## AB SOFORT 12x IM JAHR

### 100% PREISWERT

### 100% SCHNELL

### 100% KOMPLETT

# A

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

# B

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

# O

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

MAD TV – ein passender Name für diesen Sender. Die Einschaltquoten sind im Keller, die Finanzen schon lange. Wie Sie an diesen Job gekommen sind, verschweigen wir lieber. Doch: Alles liegt in Ihrer Hand. Der Nachrichtenticker rasselt, der Spielfilm-Hit für Freitag fehlt, eine neue Show muß produziert werden und der Werbevertrag ist noch nicht verlängert. Der Grund für all den Stress: Betty Botterblom, die heiße Frau bei MAD TV.

Einschaltquoten für den Boss, Kulturprogramm für Betty – und das alles ohne Geld. Die Konkurrenz lacht, die seltsamen Nachbarn wundern sich. Ihr Job!

*Liebe, Geld & Einschaltquoten*

# Mad TV



**Erhältlich für**  
**IBM™ PC** (5.25" oder 3.5")  
 VGA/ EGA req., 640 KB RAM min.,  
 DOS 3.0 min. AdLib™ supp.,  
 PC-Soundman™ supp.; Harddisk required  
**Amiga™**  
**Atari® ST**



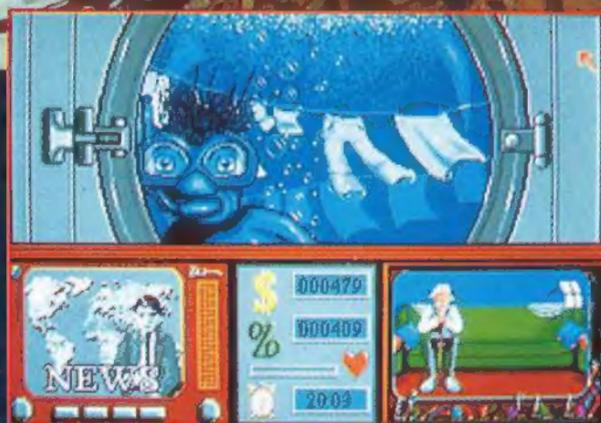
Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM™ PC VGA-Version repräsentativ

Die mit ™ gekennzeichneten Begriffe sind eingetragene Markennamen der jeweiligen Inhaber..



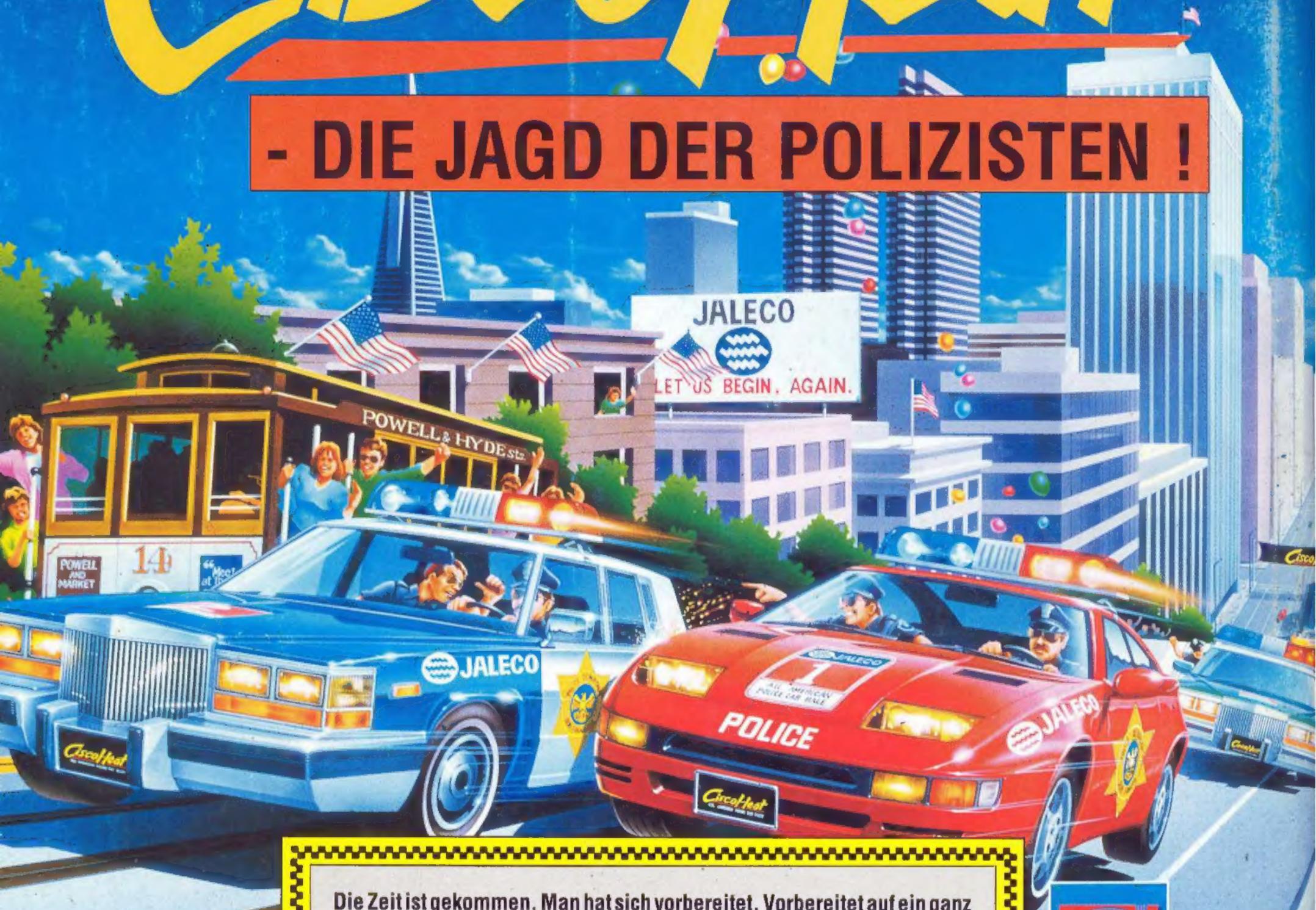
Rainbow Arts Software GmbH  
 Daimlerstraße 10  
 4044 Kaarst 2

Informationen auch auf BTX Seite \*63636



# Cisco Heat

**- DIE JAGD DER POLIZISTEN !**



Die Zeit ist gekommen. Man hat sich vorbereitet. Vorbereitet auf ein ganz besonderes Rennen:

**DAS RENNEN DER POLIZISTEN**-und Sie nehmen teil !

Schwingen Sie sich in einen Blaulicht-Flitzer, geben Sie Gas und machen Sie sich auf nach San Francisco ! Die "Golden Gate", "Fisherman's Wharf", "China Town" und vieles mehr werden mit atemberaubender Realität an Ihnen vorüberziehen. Steuern Sie dem Ruhm entgegen !

**DEUTSCHE ANLEITUNG !**

